Número 61

225 ptas



MICRO Manía

Sólo para adictos

REPORTAJE

ADELÁNTATE AL FUTURO CON EL MEJOR SOFTWARE MUNDIAL

8 414090 100502 00061

HOBBY PRESS

STRIKE COMMANDER

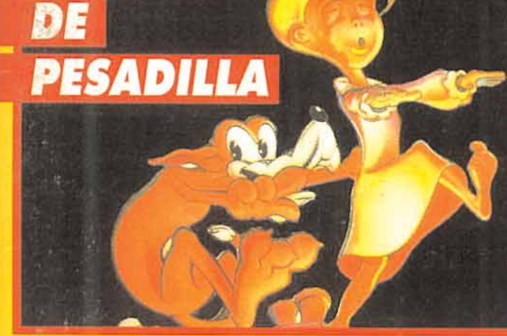


Duelo en las alturas

SLEEP WALKER

CLAVES PARA RESOLVER UN ARCADE DE PESADILLA





JURASSIC PARK

¡LAS PRIMERAS IMÁGENES DEL JUEGO!

En busca de un recuerdo
FLASHBACK

ASÍ SERÁ

POLICE QUEST 3

VIDEOCONSOLAS

- SPOT
- WHIRLO
- MAZINSAGA
- THE FLASH
- DESERT STRIKE

Los cartuchos más totales del momento





FLASH PACK

26.000 Ptas. + iva



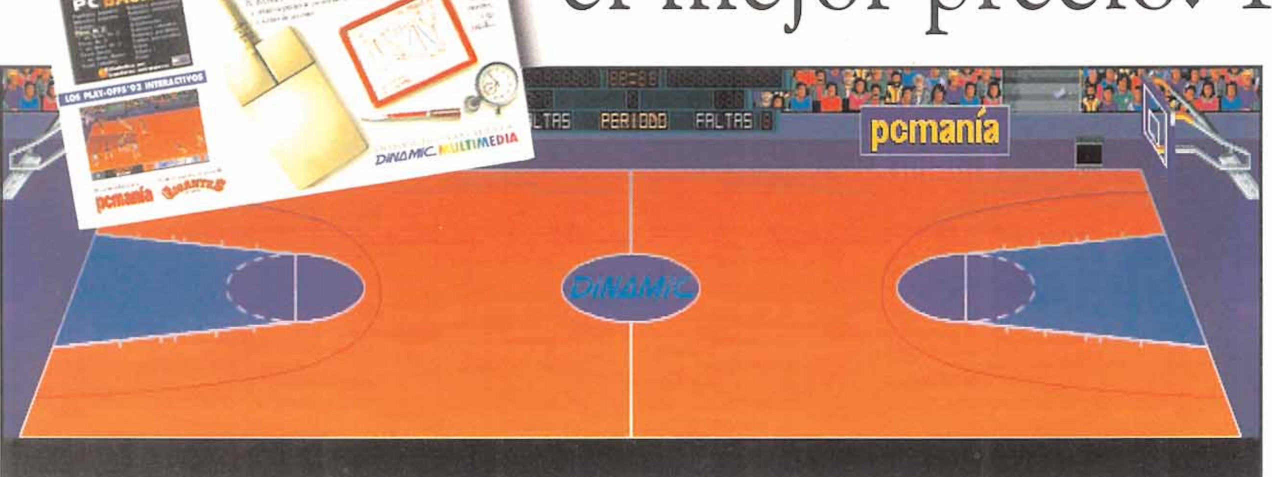
TAMBIEN DISPONIBLE POR SEPARADO.

Estrena tu MEGA DRIVE entrando en una dimensión desconocida hasta ahora. FLASH BACK está llamado a marcar una nueva era en videojuegos.
El primero de una generación tecnológicamente superior.
Programarlo ha costado 2 años de trabajo a un equipo de 7 especialistas. ¡¡Que fuerte!!
La alta calidad y excepcional animación de sus "Sprites" revelan un fascinante secreto: ¡EL ROTOSCOPING!
Una avanzada técnica capaz de generar ¡24 movimientos por segundo!

Unitros


IOR EN MEGA DRIVE
MEGA DRIVE
FLASHBACK
U.S. GOLD
Delphine
Software International
La tensión impregna el ambiente por efecto de sus gráficos poligonales. Resultado: Excepcional realismo y calidad de movimientos en sus cientos y cientos de pantallas.
Primeros planos, gestos detallados, secuencias en tiempo pasado...,
sensaciones que nos trasladan al mundo del cine y se multiplican hasta en la banda sonora.
Penetra en los límites de la realidad con este impresionante Pack que incluye además el incomparable SONIC, dos mandos control y la consola más deseada del mercado: LA SEGA MEGA DRIVE.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

El programa de baloncesto más completo para ordenadores Pc y compatibles también tiene el mejor precio: 1.995.-Ptas.



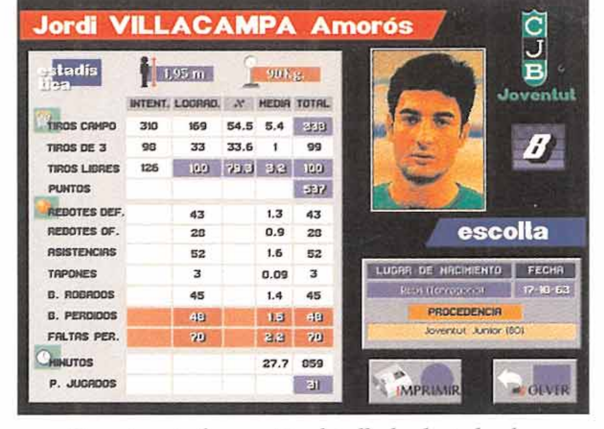
Espectaculares gráficos VGA, animaciones digitalizadas, músicas y efectos sonoros para Speaker y Sound-Blaster te trasladan a una auténtica cancha de baloncesto.



Los iconos de acciones te permiten un manejo sencillo e intuitivo.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs 93'.



	INTENT.	LOGRAD.	%	MEDIA	TOTAL
TIROS CAMPO	310	169	54.5	5.4	333
TIROS DE 3	98	33	33.6	1	99
TIROS LIBRES	126	100	79.3	3.2	100
PUNTOS					537
REBOTES DEF.		43		1.3	43
REBOTES OF.		28		0.9	28
ASISTENCIAS		52		1.6	52
TAPONES		3		0.09	3
B. ROBADOS		45		1.4	45
B. PERDIDOS		48		1.5	48
FALTAS PER.		70		2.2	70
MINUTOS				27.7	859
P. JUGADOS					31

Consigue información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.

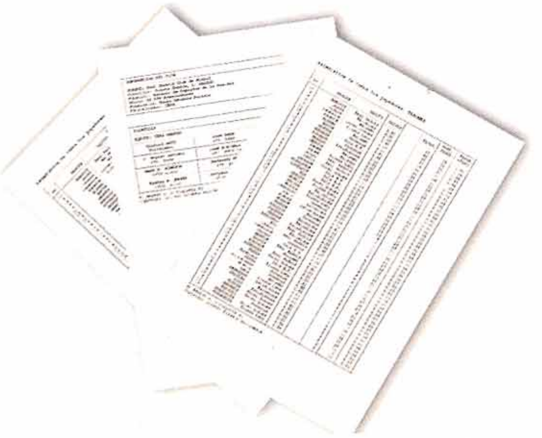


	Campeón	Subcamp.
Liga	25 8	7 12
Copa del Rey	21 16	14 6
Copa Príncipe Asturias	0 1	1 1
Liga Europea (ex copa de Europa)	7 0	6 3
Copa de Europa (ex recopa de Europa)	3 2	2 1
Copa Korac	1 1	1 1

Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Compara las estadísticas de los jugadores o sus equipos según 20 criterios diferentes.



Visualiza en pantalla los listados comparados o realiza copias impresas en papel.



Participa en los Play-Offs por el título en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



Tomas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.



Producido por DINAMIC MULTIMEDIA para sacar el máximo partido a tu PC.

¡Ya a la venta en tu kiosco!

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: Tel. (91) 654 61 64

Año IX. - Nº 61 - Junio 1993 - 225 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO



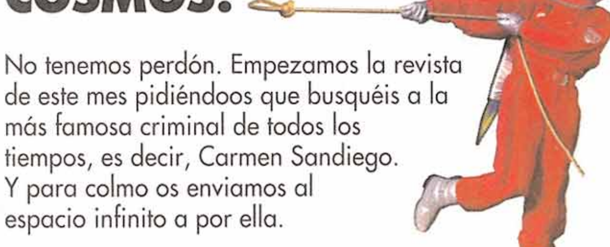
6 CHUCK ROCK 2

Si el padre era bestia, no os podéis ni imaginar lo animal que es el pequeño de los Chuck... En cuanto se enfada, la toma a garrotazos con el primero que se le ponga delante. Megalítico, Megasimpático, «Chuck Rock 2» es el Megajuego de este mes. El programa que abre vuestra Micromanía de junio.

12 JURASSIC PARK

La unión del arte y el hombre da genios. Spielberg es uno de ellos. La unión del cine y el software da grandes programas. «Jurassic Park» es un claro ejemplo. Los dinosaurios se extinguieron hace mucho tiempo, y aún no sabemos por qué. Lo que sí sabemos es que esta última producción de Ocean tardará mucho en desaparecer de nuestras pantallas.

10 ¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO? ¡BÚSCALA EN EL COSMOS!



No tenemos perdón. Empezamos la revista de este mes pidiéndoos que busquéis a la más famosa criminal de todos los tiempos, es decir, Carmen Sandiego. Y para colmo os enviamos al espacio infinito a por ella.

29 STRIKE COMMANDER

Despega de su base con la única misión de vencer a sus enemigos, o lo que es lo mismo, a cualquier avión que intente siquiera rozarle. Sabe que es el único y el mejor en el aire. La última maravilla del genial programador Chris Roberts rompe la velocidad de la luz. Probad a acompañarnos en este vuelo y ataos los cinturones.

44 A.T.A.C.



Algunos disfrutan sólo luchando. Otros únicamente cuando vencen. Muchos cuando derrotan a un enemigo difícil. Y todos cuando acaban con el Mal, con mayúscula. Porque el Mal en «A.T.A.C.» es el imperio de la droga. Nuestro avión es el único que puede internarse en las plantación de coca y destruirlas por completo. «A.T.A.C.» "ataca" con una eficacia total.

49 COOL SPOT

¡Salao! Es el piropo más suave que le han dicho a este punto tan chuleta. El "tío" se hace llamar «Cool Spot» lo que, en resumidas cuentas, significa punto con estilo... Está tan crecido que es el protagonista absoluto de nuestra sección de Consolas. Con su permiso, os contamos que comparten cartel con esta revolución roja programas como «Desert Strike», «The Flash», «Mazinsaga», «Whirlo»...



55 SLEEP WALKER



Vamos a la cama que hay que descansar, para que mañana podamos madrugar... Esto es lo que le susurra al oído el fiel amigo del joven sonámbulo que camina por las oscuras calles de «Sleep Walker». Ese compañero leal es un perro que sufre mil y un disgustos por llevar a su amo de vuelta a la cama. Cualquier método es bueno, patadas en las posaderas incluido. Así que, manos a la obra y a permanecer bien despiertos.

MICRO Manía
Sólo para adictos

Bueno, bueno, bueno. Así que ya estamos a punto de irnos de vacaciones, ¿eh? Pues nosotros también. No penséis que os íbamos a decir eso de que trabajamos sin cesar para llevaros la revista calentita todos los meses. Calentita va a estar y mucho, sobre todo por los meses de calor que nos esperan. Pero también por todos los interesantes temas que contiene este y los números venideros. Los ejemplos vienen en las siguientes líneas.

Empezamos por «Jurassic Park» o, lo que es lo mismo, uno de los juegos -y películas- más esperadas del momento. Spielberg y Ocean resucitan a los dinosaurios y los dejan sueltos por ahí... Si esto es peligroso, más aún lo son «7th Guest» y «Police Quest 3», dos programas de intriga, acción y suspense. Pero se desarrollan en tierra, por lo que también hemos pensado en aquellos a los que les guste volar. Así, «Strike Commander» y «A.T.A.C.» simulan a la perfección vuestras más complicadas acrobacias. Los que nos piden la luna -porque después de la tierra y el aire, viene nuestro satélite- tienen su justa recompensa: «¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el cosmos?»

Tres datos antes de despedir esta editorial(¿?). Primero, el bombazo de Hobbytex, un servicio interactivo a través de Ibertex que ponemos en marcha para que conectéis con nosotros. Segundo, el reportaje con todo el software que viene. Tercero, todas nuestras secciones de siempre, en otras palabras: Punto de Mira, Consolas, Panorama, S.O.S. Ware, Tecnomanías, Arcade Machine...¡Hasta luego!

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Óscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Anselmo Trejo, Manuel Garrido, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



La jungla en llamas



Casi no nos ha dado tiempo a saborear el sabroso plato que Electronic Arts nos ha preparado con su «Desert Strike», cuando ya han comenzado a desarrollar la segunda parte de dicho juego. Junto a estas líneas podéis observar unas imágenes de como será «Jungle Strike», en su versión Megadrive.

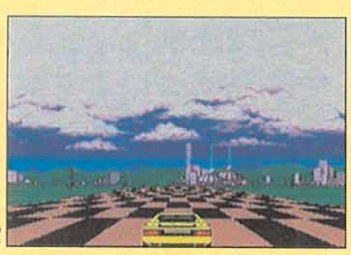
La acción continúa pero, como resulta evidente tanto por el nombre como por los decorados, se traslada a un lugar muy distinto respecto al primer programa. La selva será, en esta ocasión, el escenario elegido para llevar a cabo nuestras incursiones contra el enemigo, incluyendo también muchas más opciones que en «Desert Strike», como por ejemplo la posibilidad de pilotar aviones, además del conocido helicóptero protagonista de la anterior entrega.

Bueno y variado

Arcadia Soft, nombre que a partir de ahora todos oiremos con bastante frecuencia, es una compañía distribuidora de reciente creación en nuestro país, centrada tanto en la distribución de cartuchos como de juegos para Pc.

Entre sus primeras actuaciones dentro del mercado de los compatibles, se puede destacar «The Greatest», un interesante pack compuesto por tres títulos. La citada minicolección se compone de los programas de Virgin Games «Lure of the Temptress», «Dune» y, el hasta ahora inédito, «Shuttle». Los dos primeros ya son conocidos. El último título es un simulador que nos pondrá a los mandos de, ni más ni menos, que el archifamoso transbordador espacial de la NASA.

Pisa el acelerador



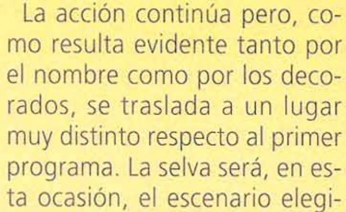
Si los usuarios de PC estaban esperando una oportunidad para dar rienda suelta a su afición de conductores arriesgados, la que se les presenta de la mano de Gremlin es inmejorable. Cuando leáis esta noticia, faltará poco para que «Lotus III» se encuentre al alcance de todos aquellos apasionados por el mundo del motor y la velocidad. Y velocidad es una de las cosas que más se pueden sentir con este programa, de aspecto inmejorable y realismo elevadísimo. Según sus autores ponerse a los mandos de esta auténtica bestia del asfalto puede provocar que nuestro nivel de adrenalina se dispare hasta alcanzar niveles insospechados. Esperamos comprobarlo.

Pero, ¡qué maravilla!



Mucha atención a este título, porque puede colocarse como uno de los destacados de los próximos meses. «Wonder Dog», el último proyecto de Core, aparecerá en breve en formatos Amiga y, ¡tachán, tachán!, Mega CD.

En este juego, asumiremos el papel de un perrillo espacial, que debe evitar que el malvado general Von Ruffbone logre dominar la galaxia junto a sus temidas tropas de asalto caninas. Con un total de más de veinte niveles, el colorido y las animaciones del programa son excelentes en el Amiga, y en el Mega CD pueden ser ya de impresión.



MEGA JUEGO

Un nuevo retoño ha venido al mundo. Este niño es, nada más y nada menos, que el hijo del inigualable Chuck "el barrigudo", ese cavernícola que, sirviéndose de su enorme panza, rescató a su amada de toda la vida. Ahora, es el propio Chuck el que ha sido secuestrado y el pequeño, que no quiere ser menos que su padre, se ha armado con una gran "cachiporra" y se dispone a emprender la aventura de su vida a pesar de su temprana edad.

- CORE
- Disponible: **AMIGA**
- Arcade

Después de derrotar al gran dinosaurio y rescatar a Ofelia de sus garras, Chuck no se quedó con los brazos cruzados. Aprovechando la fama que le proporcionó aquella proeza, decidió elegir una vida más cómoda y beneficiosa, por lo que creó una fábrica de troncomóviles.

Aunque esos cacharros no tenían ABS, ni dirección asistida, ni nada parecido, lo cierto es que Chuck consiguió vender muchos modelos obteniendo enseguida una gran fortuna y prestigio entre los lugareños. Una vez bien establecido, nuestro héroe y su compañera decidieron que ya era hora de aumentar la familia, por lo que encargaron vía cigüeña un bebé cavernícola.

Desgraciadamente, el dinero no sólo trae felicidad, sino que también conlleva determinados riesgos. Uno de ellos es la posibilidad de ser secuestrado por una bestia inmunda que pida un sustancioso rescate. Esto es lo que ha ocurrido, Chuck ha sido raptado por el horrible Brick Jagger, quien solicita una elevada suma a cambio de su vida.

En vista de lo acaecido Chuck Junior decide que ya es hora de dejar la cuna y el chupete para ponerse manos a la obra y aventurarse en una difícil misión que le costará mas de una rabieta y algún que otro lloriqueo.

UN NUEVO ARMA: EL GARROTE

El objetivo del juego consistirá en rescatar a Chuck padre, para ello deberemos recorrer seis niveles, divididos a su vez en cuatro fases.

Cada uno de ellos está ambientado en diferentes y diversos escenarios que van desde junglas y cuevas, hasta batallas en el interior de volcanes o en cimas de montañas.

Además, el programa incluye tres subjuegos, o fases de bonus, que nos permitirán sumar puntos adicionales y conseguir, con ellos, vidas extras.

Como os habréis podido imaginar, el atravesar todos estos lugares no va a ser un "camino de rosas" precisamente. Ante nosotros aparecerán personajillos de lo más dispares que nos complicarán un poco nuestra tarea. Entre ellos destacan monstruos come-piedras, traviesos simios, feroces tigres, laboriosas hormigas, lentas tortugas, etc. Pero, no creáis que sólo nos toparemos con peligrosos adversarios, algunos de los seres prehistóricos nos sacarán de más de un aprieto. Por ejemplo, Susie la araña tejerá una tela que utilizaremos como trampolín, o la tortuga Thomas nos servirá como medio de transporte.

Nuestro pequeño cavernícola dispone de un gran garrote que podrá utilizar para defenderse de todo aquel que ose cruzarse en su camino.

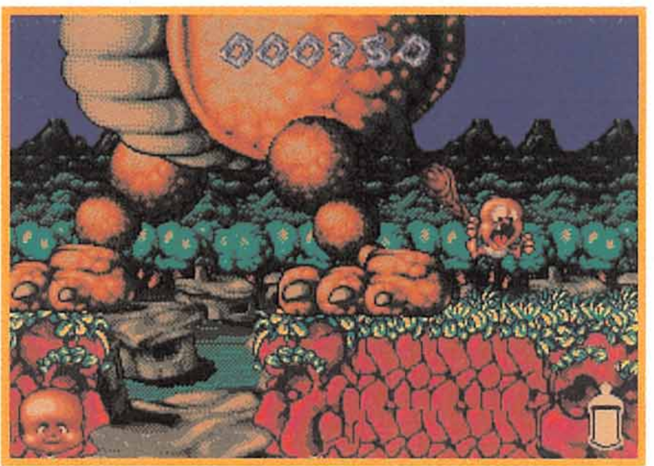
Esta super estaca no sólo constituye un valioso instrumento de ataque, también hace las funciones de una magnífica herramienta. De este modo, Junior la usará tanto para desplazar rocas, como para destruir paredes o salir de situaciones embarazosas. Una de las utilidades más importantes de nuestro arma será la posibilidad de transformarla en una antorcha para iluminar las zonas oscuras en las que nos encontraremos en determinadas partes del recorrido, o para espantar a ciertos bichejos.

Para completar la aventura, contaremos con tres vidas iniciales, las cuales se agotarán cuando se nos acabe el nivel de energía. Éste viene representado en forma de un biberón lleno de leche, que se irá consumiendo cada vez que tengamos un contacto con algún enemigo.

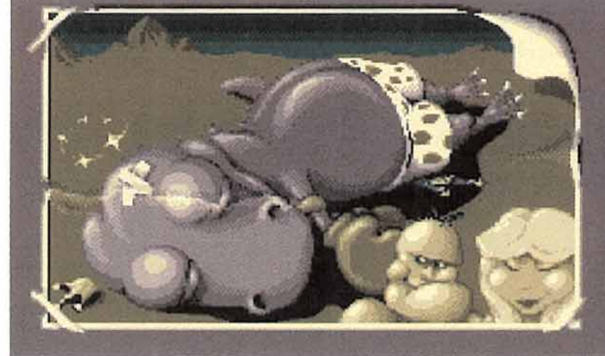
Nuestra energía, al igual que las vidas, se podrán recuperar a lo largo del trayecto recogiendo pe-



Mucho cuidado con enfadar al hijo de Chuck, porque se arma de su garrota y no reconoce ni a su padre...



A este chiquitín que vive en la época de los dinosaurios, no le asustan ni siquiera éstos bichos. Es más, tuvo algo que ver en su extinción.





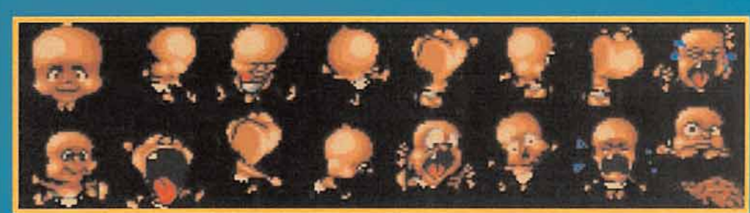
CHUCK ROCK 2

SON OF CHUCK



AMIGA

Las animaciones de «Chuck Rock 2» tienen una calidad digna de los mejores dibujos animados. Los personajillos que aparecen en los niveles son realmente simpáticos.



El hijo de Chuck tiene una gama de movimientos fuera de lo común: a primera vista destaca el hecho de que no es un niño normal... Bromas a un lado, esta segunda entrega de Chuck tiene a un protagonista que es un prodigio en el arte de la gesticulación y el movimiento. Este es el gran mérito de los protagonista de «Chuck Rock 2».



AMIGA

Pero no todo son "divertimentos" en la vida del pequeño Chuck. También tiene que pasar por "las duras etapas de la vida", llenas de fuegos y calores...

queños biberones y caramelos que encontraremos por el camino.

NUESTRA OPINIÓN

Existe un antiguo dicho que reza de la siguiente forma: "Todo alumno termina superando a su maestro". Si lo aplicamos a este programa diremos que, efectivamente, el hijo de Chuck a superado a su padre. «Chuck Rock 2» puede ser definido como un arcade de impecable realización que desborda, además, simpatía y jugabilidad.

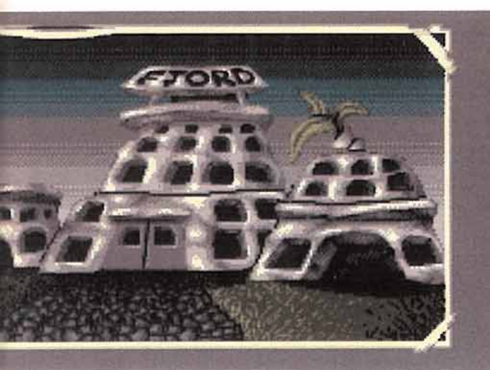
Por otra parte, si nos paramos a analizar detenidamente sus características técnicas, como ocurría con su predecesor, lo que más llama la atención son los estupendos gráficos y el elevado nivel de definición que poseen. Además, el agradable diseño de los personajes unido a los escenarios, que, a pesar de su gran colorido, en ningún momento resultan cargantes ni densos, forma un excelente conjunto. Mención especial merecen los enemigos con los que nos toparemos al final de cada fase, que harán las delicias de todos aquellos a los que les entusiasman los enemigos finales "a lo grande". Estos destacan sobremanera debido a sus inmensas proporciones y agilidad.

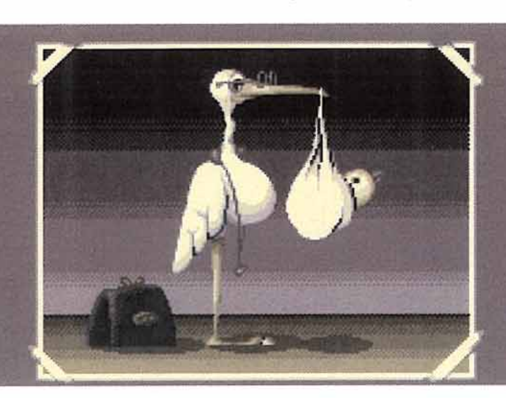
Como ocurría con «Chuck Rock», las animaciones son la nota predominante del juego. Todas las situaciones, o acciones que realicemos a lo largo de la aventura, estarán dotadas de gran dinamismo y originalidad. De este modo, más de uno esbozará una sonrisa al contemplar los simpáticos gestos de dolor y sorpresa que pondrán nuestros contrarios cuando los dejemos fuera de combate de un solo golpe.

Otro aspecto fundamental que debemos destacar es su estudiado nivel de dificultad, que garantiza la superación de, prácticamente, todos los peligros tras jugar unas pocas partidas y adquirir algo de experiencia.

En el apartado sonoro tampoco se queda atrás, las estupendas bandas sonoras que incluye en las diversas fases, así como sus cuidados efectos sonoros, culminan un producto final más que aceptable. «Chuck Rock 2. Son of Chuck» constituye una magnífico arcade, una segunda parte que todos estábamos esperando y que por fin ha llegado. Cumple, más que de sobra, todas las expectativas y deseos que teníamos depositados en él y se merece con todos los honores ser nuestro Mega Juego del mes. En resumen, os proponemos un programa que ningún micromaníaco que se precie de serlo debe pasar por alto. Luego no digáis que no estabais avisados.

E.R.F.









A Chuck le ha salido un serio competidor: su hijo. **90**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	91
SONIDO	80
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	88

ACTUALIDAD INTERNACIONAL

LOS "AVATARES" DE UN INVESTIGADOR

ULTIMA VII THE BLACK GATE

■ **ORIGIN**
■ En preparación: **PC**





PC

Todos los numerosos aficionados a la serie Ultima recordaréis que, en la última parte que salió al mercado español, recibisteis una misteriosa llamada de Lord British para emprender una apasionante aventura. En esta nueva entrega de la serie, vuestra tranquilidad volverá a perturbarse por la petición de un extraño ser, sin nombre ni apellidos, que os trasladará a las inhóspitas tierras de Britannia. Allí pronto os veréis envueltos en una misteriosa trama, que empieza con la investigación del asesinato de un miembro de la hermandad Fellowship.

A partir de ahí la acción se irá complicando progresivamente, hasta que logréis resolver todos los misterios que rodean a Britannia. Para ello contaréis con la ayuda de distintos personajes a los que podréis ir reclutando a lo largo del juego, y con un enorme mapa de su escenario. En conjunto, podemos decir que se trata de un programa de rol interactivo, con algunas escenas de combate en las que no participaréis directamente, pero sí podréis observar en todo momento. La calidad técnica del juego es sobresaliente, con unos excelentes gráficos y una perspectiva aérea que ofrece una visión de los escenarios interiores desde la altura imaginaria del techo. Toda una gozada para los sabuesos del ordenador.

D.D.F.

PC

PC

TEMPESTAD SOBRE LAS OLAS

TASK FORCE 1942

■ **MICROPROSE**
■ En preparación: **PC, Amiga**

Si alguno de vosotros está harto de oír las batallitas del abuelo de turno o está de vuelta de todas las películas de la Segunda Guerra Mundial, ahora tiene la oportunidad de experimentar por sí mismo todas las emociones de las más grandes batallas navales. «Task Force 1942» es la primera entrega de una nueva serie de la compañía inglesa Microprose destinada a reproducir todos los grandes combates de la disputada campaña del Pacífico. En este caso, podréis revivir las incidencias de la batalla de las Islas Salomón, bien como comandantes de la flota o como marineros.

Si vuestra estrategia es lo suficientemente acertada, no tendréis necesidad de efectuar un solo disparo, pero lo más probable es que los japoneses se resistan a correr esa suerte... Por lo que deberéis entablar combates de día y de noche con la tecnología de la época hasta ponerles en retirada.

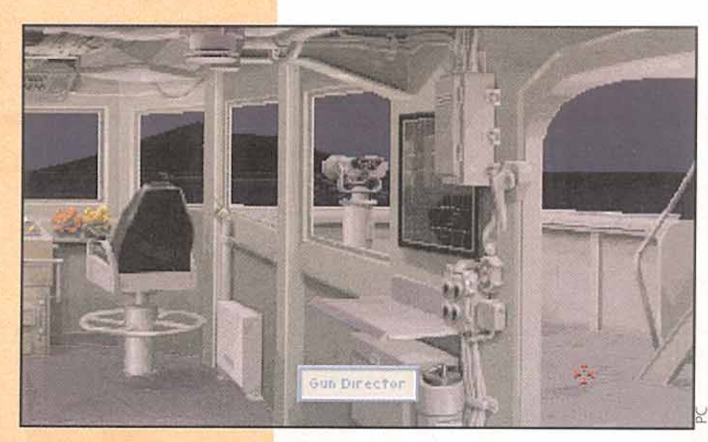
Si ya el argumento del juego es bastante atractivo, su calidad técnica por supuesto no le va a la zaga, ya que sus programadores han empleado gráficos digitalizados y numerosas secuencias de animación que os trasladarán en cuerpo y alma al escenario de las más emocionantes batallas. Las perspectivas del juego varían desde la vista aérea hasta la observación en primer plano del enemigo, igualito que en los famosos simuladores de vuelo de Microprose, ¡Para que luego os vengan a contar batallitas!



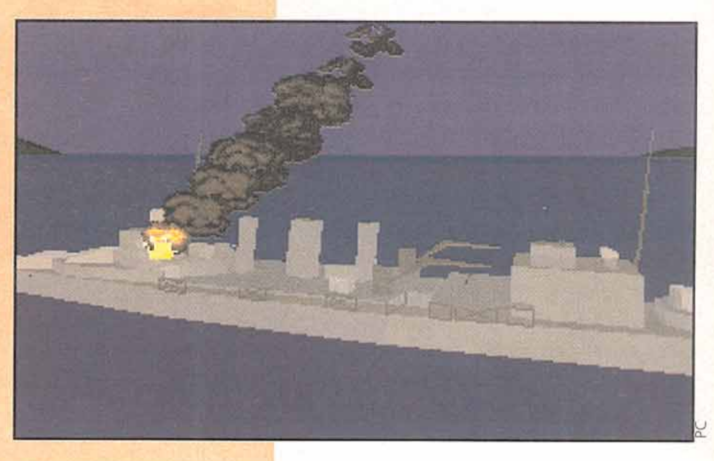
D.D.F.



PC



PC



PC

ZARPAZOS DE JUGABILIDAD

BUBSY THE BOBCAT

■ **ACCOLADE**
■ En preparación: **Super Nintendo, Mega Drive**

Agarraos a vuestra silla de juego, porque muy pronto va a aparecer en las pantallas de Super Nintendo y Mega Drive el gato más arrasador de la historia de las consolas y parte del extranjero. Ha llegado Bubsy, y de qué manera: cinco mundos repletos de peligros, unos espectaculares gráficos y, sobre todo, una jugabilidad de espanto. Todas esas características vienen realzadas por la ANIMACIÓN con mayúsculas que hace de este personaje un serio competidor de Mario y Sonic, con 16 megas de pura diversión.

El argumento de este trepidante juego de plataformas nos dice que la Tierra ha sido invadida por los Woolies, habitantes del planeta Rayon, que necesitan una gran cantidad de lana para sus motores de fibra de plasma y han decidido venir a nuestro planeta en busca de suministros. ¡Hay que hacer algo para impedirlo! Para eso está Bubsy y su genial repertorio de movimientos, pero tened mucho cuidado, puesto que este minino se enfada mucho cuando no le damos "marcha" e incluso nos echa la bronca cuando cae por un precipicio. ¡Con un juego como éste, hasta perder resulta divertido!

D.D.F.

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

CURIOSIDAD FATAL

CURSE OF ENCHANTIA 2

■ **CORE DESIGN**
■ En preparación: **PC, Amiga**

La curiosidad no siempre es una buena consejera, y eso es seguramente lo que pensará Boris tras recorrer los peliagudos escenarios de «Curse of Enchantia 2», una intrigante aventura que mantiene el mismo estilo de juego que la primera parte. En una visita a su tío, inventor de profesión, Boris se siente atraído por el extraño ruido que emite una endiablada máquina... que le trasladará a un mundo totalmente diferente.

Si en la Tierra las cosas no le iban demasiado bien, tampoco va a tener muchos motivos de alegría Boris en su nuevo territorio, donde se las verá con uno de los más despiadados villanos de la galaxia. Este tipejo quiere arrebatarle a Boris sus poderes mágicos, y hará todo lo posible por atraparle, ¡aunque vosotros no le vais a dejar salirse con la suya! Curse of Enchantia 2 se puede definir como una aventura épica donde os encontraréis con numerosos alienígenas que ayudarán a vuestro personaje.

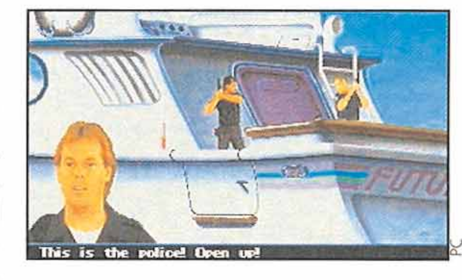
Toda la acción se desarrolla en medio de unos impresionantes gráficos y una atmósfera al más puro estilo ciencia ficción, pero no os van a dejar disfrutar mucho tiempo del paisaje...

D.D.F.

24 HORAS AL DÍA

BLUE FORCE

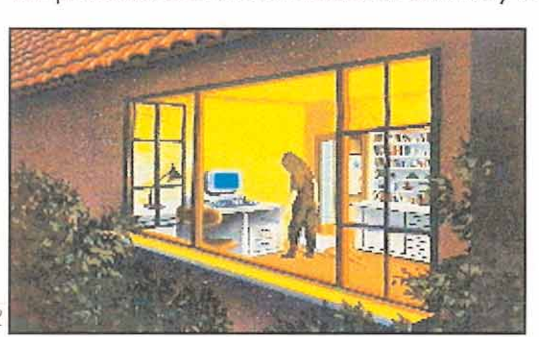
ACCOLADE/TSUNAMI
En preparación: **PC**



PC

Veinticuatro horas al día van a ser las que vais a poder estar de servicio cuando instaléis en el disco duro de vuestro PC el próximo lanzamiento de la compañía norteamericana Accolade. «Blue Force: The Next of Kin» es una aventura gráfica en la que asumiréis el papel de Jake Ryan, un policía empeñado en descubrir al asesino de sus padres. Lo que no sabe Jake pero descubrirá en cuanto avancéis un poco en el juego es que la muerte de su familia es sólo el comienzo de una cadena de crímenes en los que está implicada una poderosa banda de delincuentes. Así que el trabajo que espera a nuestro amigo no va a ser precisamente tranquilo.

«Blue Force» es similar en desarrollo a la serie «Police Quest» de Sierra aunque sus autores, que por cierto son también los responsables de ésta última, nos han prometido mucha más variedad de acciones y escenarios. Imágenes y sonido digitalizado, acción a raudales y un interesante argumento serán las bazas con las que Accolade juega para entrar con fuerza en el mundo de las aventuras gráficas. «Blue Force» es un buen comienzo.


PC

D.D.F.

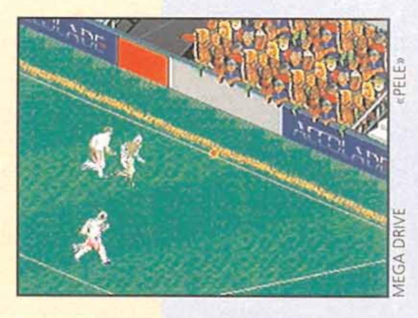
Actualidad

LAS SORPRESAS DE ACCOLADE

Hace escasas fechas, recibimos en nuestra redacción la agradable visita de algunos de los principales integrantes del staff de Arcadia Software, nueva distribuidora de soft en nuestro país que, acompañados por Mr. Alan Wellsman, miembro de Accolade, nos mostraron unas escenas de los productos que en breve aparecerán en el mercado bajo su sello.

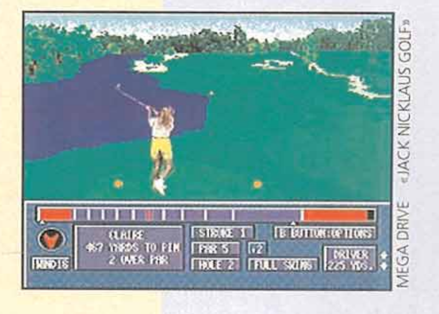


Casi todo lo que pudimos ver fueron cartuchos para Sega Mega Drive, entre los que se podía encontrar una gran diversidad de estilos, no así de calidad, ya que todos presentaban un aspecto inmejorable. Para que os vayáis haciendo a la idea de lo que espera en los próximos meses a todos los usuarios de la consola de Sega, os comentaremos brevemente algunos de los títulos. «Jack Nicklaus Golf» es el primero, donde se nos ofrece la oportunidad de vivir apasionantes torneos de uno de los deportes más elitistas del mundo, de la mano del campeón que da nombre al juego. Otro interesantísimo cartucho era «Warpspeed», un trepidante simulador espacial que nos pondrá a los mandos de una supernave, enfrentándonos en feroces combates estelares a seres de toda la galaxia. En actual proceso de desarrollo se encuentra «Pelé», un juego dedicado al deporte rey, promocionado y asesorado por "O rey". Mrs. Wellsman, también tuvo tiempo de enseñarnos imágenes de «Blue Force», pero exclusivamente para PC. Como comprobaréis, el futuro se presenta alentador con la aparición de esta distribuidora, a los que desde aquí, deseamos mucha suerte en su recien comenzada andadura por este mundillo.


MEGA DRIVE «PELE»



MEGA DRIVE «WARPSPEED»


MEGA DRIVE «JACK NICKLAUS GOLF»

LIBERTAD A BASTONAZOS

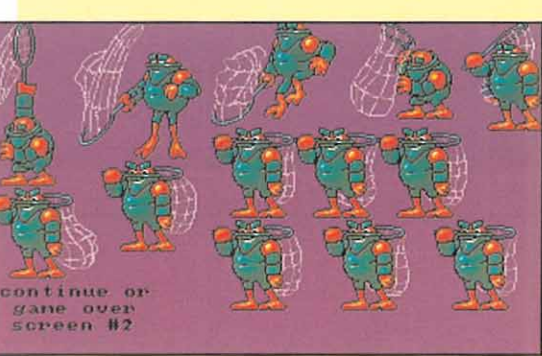
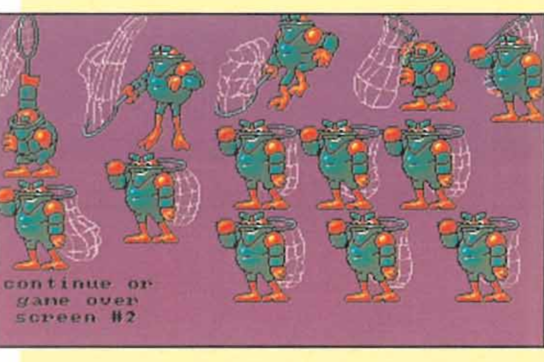
BUBBA´N´STIX

CORE DESIGN
En preparación: **Amiga**

La mayoría de vosotros no ha tenido seguramente la oportunidad de ver los episodios de Super Ted, una serie de dibujos animados famosa en el Reino Unido, pero lo cierto es que las animaciones de Bubba´N´Stix han sido realizadas por el mismo artista, Billy Allison. Su más estrecho colaborador ha sido Simon Philips, diseñador de gráficos. Juntos han colaborado en la realización de uno de los juegos más animados de los últimos tiempos para Amiga, como demuestran las secuencias al estilo de las películas de Walt Disney.

El argumento del juego se inicia cuando su protagonista Bubba es capturado por unos cazadores espaciales furtivos, que lo trasladan a un zoo de otro mundo. Allí se hace amigo de un curioso personaje, Stix, un bastón polivalente que le servirá de arma e instrumento en su lucha por volver a su planeta. Por supuesto, los guardianes del zoo no están muy dispuestos a dejarle marchar...

Según Simon Philips, este juego reúne elementos de plataformas, inteligencia y aventura. Su aspecto estratégico viene definido por la gran cantidad de usos que se le pueden dar a Stix.

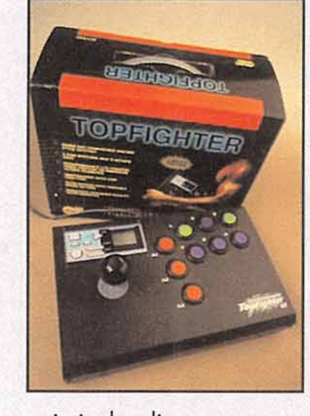
AMIGA


AMIGA

D.D.F.

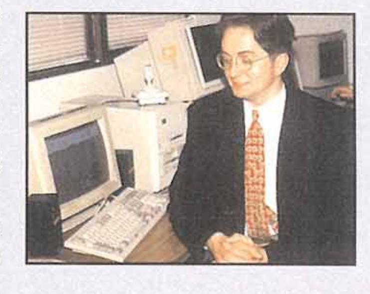
SUPER JOYSTICK

Los poseedores de una Super Nintendo, o una Mega Drive, se considerarán más afortunados que nunca, gracias a los nuevos joysticks que existen para sus consolas. «TopFighter» para Super Nintendo, y «MegaStick Asciiware» para Mega Drive, son los nombres que corresponden a estos dos apartos, con los que acabarse cualquier juego será coser y cantar. El «TopFighter» es un joystick programable, capaz de memorizar diversos pasos y luego repetirlos con una simple pulsación. Especialmente apropiado para juegos de lucha, sale a la venta en edición limitada y numerada, con lo que los coleccionistas tendrán en él un nuevo objeto de deseo. Su precio rondará las catorce mil pesetas. El «AsciiWare» de Sega, cuenta con una cómoda empuñadura, y unos botones especiales que permiten acelerar la velocidad de disparo, hasta un máximo de veintiocho disparos por segundo, así como un conmutador que ofrece la posibilidad de ralentizar los juegos de Mega Drive a nuestro gusto.



GREMLIN PISA EL ACELERADOR

Como ya habréis leído en la columna de Flash, dentro de poco tiempo aparecerá en España la versión PC de «Lotus III», un nombre mítico en el género de los juegos de coches. Pero Gremlin aún nos tiene preparados más programas, de aquí en adelante.



La visita de Paul McConnell, Manager de ventas y marketing para Europa de la compañía británica, así lo demuestra. Mr. McConnell se trajo bajo el brazo algunos ejemplos de lo que podremos ver en nuestras pantallas dentro de muy, muy poquito tiempo. Lo más destacable, amén del mencionado «Lotus III» era, en primer lugar, la segunda parte de «Hero-Quest», que aparecerá en formatos PC y Amiga, y que nos introducirá nuevamente en le mundo de hechicería y misterio que vivimos con su predecesor.

El segundo programa que más nos llamó la atención fue «Litil Divil», cuyo colorido y calidad, por citar sólo un par de aspectos, quedarán patentes con las pantallas del juego que podéis observar junto a estas líneas. Paul McConnel nos comentó también que podría haber más sorpresas en un futuro cercano, pero no quiso desvelar de que se trataba y nos dejó con la miel en los labios. Pena. Sin embargo, en cuanto los citados juegos se encuentren disponibles, la espera seguro que se nos hace mucho más leve.


PC «LITIL DIVIL»


PC «LITIL DIVIL»

Siempre nos ha pasado lo mismo. Cuando ya creíamos que estaba al alcance de la mano, se nos escurría entre los dedos como una anguila. Cuando la acorralábamos en el rincón más escondido del mundo, o del tiempo, de repente con una hábil maniobra desaparecía ante nuestras mismas narices. Pero ahora la historia va a cambiar. Vaya que sí. En esta ocasión no se nos va a escapar. ¿Cómo que de qué hablamos? Pues está claro, de las nuevas aventuras de la ladrona internacional más conocida de todos los tiempos. De las nuevas aventuras de Carmen SanDiego.

¿Donde está Carmen Sandiego?

¡BÚSCALA EN EL COSMOS!

PREVIEW



Está visto que a la hora de perseguir el mal, los investigadores que vamos tras Carmen SanDiego no nos detenemos ante nada. Ni las alucinantes criaturas, las lejanísimas galaxias nos detendrán en nuestro cometido.

VERSIÓN EN INGLÉS

- BRODERBUND
- En preparación: **PC**
- EDUCATIVO/ESTRATEGIA

La roca-prisión estelar ha sufrido una nueva fuga. Pero no una fuga de cualquier maleante de poca monta, sino de la delincuente más peligrosa y buscada de toda la galaxia, Carmen SanDiego. En efecto, Broderbund ha hecho aparecer, una vez más, a su personaje más famoso y el que mayores elogios ha provocado en todos y cada uno de los programas en que hacía acto de presencia. No sabemos si la compañía ha pensado en culminar con esta entrega la serie de juegos sobre la protagonista o continuará exprimiendo a la simpática ladrona. En todo caso, los beneficiados somos nosotros, que podremos seguir pasándonoslo pipa, mientras aprendemos alguna cosilla –que nunca está de más–, persiguiéndola por mil y un sitios diferentes.

UN VIAJE A LAS ESTRELLAS

En esta ocasión, se ha elegido un decorado enormemente atractivo para servir de escenario a la actuación de Carmen: el espacio. A través de la galaxia y del sistema solar llevaremos a cabo nuestra misión, de forma similar a como se desarrollaba en los anteriores juegos de la serie Carmen. Preguntando a testigos, cotejando informaciones, buscando con nuestro scanner, ahora convertido en sonda espacial, ayudándonos de lo que nos cuenten los soplones... podremos dar, con algo de paciencia, habilidad, y ciertos conocimientos, con el paradero de la susodicha y de sus compañeros de andanzas.

La base de datos que se piensa incluir en este programa es aún más enorme que las que encontrábamos en los anteriores. Todo lo relacionado con los mundos que conforman nuestro sistema planetario, las lunas, asteroides, etc., estará aquí. Gracias a un sencillo sistema de iconos, accederemos a la información que precisemos en cualquier momento y que nos proporcionará un ordenador, último grito en inteligencia artificial, llamado VAL 9000 (¿notáis cierto parecido con el nombre del ordenador de «2001»?). Podremos viajar a cualquiera de los puntos del sistema solar en los que consideremos que será factible encontrar algún dato sobre las "hazañas" de los malos, que en esta oportunidad, pretenden realizar sus golpes más audaces. Ahora no se conforman con simples objetos de valor, quieren tener para sí las joyas más preciadas del universo.

CARMEN MEJOR QUE CARMEN

Para encontrar un juego de un corte similar mejor que «Where in Space is Carmen SanDiego?» lo tenemos bastante complicado, pues lo que hemos podido ver hasta ahora, indica que la versión definitiva en castellano será algo alucinante. Con una calidad gráfica que, a priori, presenta un aspecto inmejorable, y que incluye animaciones divertidísimas, digitalizadas de películas realizadas en misiones espaciales reales. También cuenta con una banda sonora que puede ser genial, con un gran sentido del humor y mil detalles más que hemos podido ver, y que dan un aspecto global al juego insuperable. Y, esperando y deseando que no haya demasiados cambios –aunque en realidad nunca se sabe–, contamos los días para tenerlo en nuestras manos. Hasta ahora, Carmen en castellano siempre ha ganado puntos con respecto a la versión inglesa. Y vamos a ver, ¿por qué razón no iba a ocurrir igual en esta ocasión?

F.D.L.

El poder de escapatoria de la criminal más famosa del mundo ya la "sufrimos" en anteriores ediciones del juego. En esta ocasión, no hay satélite que se resista.

VERSIÓN EN INGLÉS

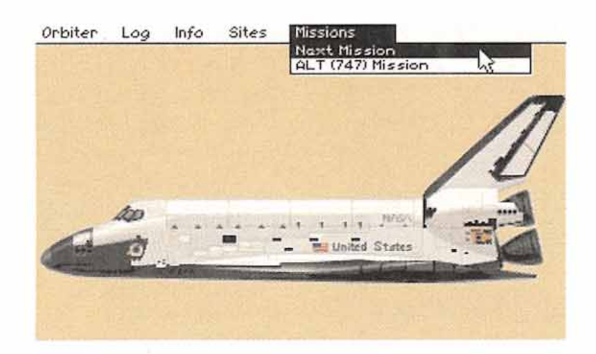
AVENTURA PASADO

TECNICA PRESENTE

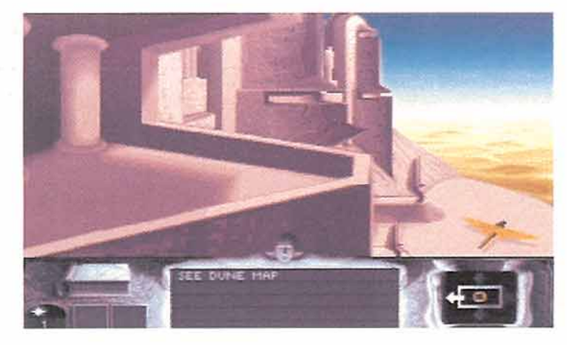
FICCION FUTURO



Lure of the Temptress: Una increíble aventura gráfica de Teatro Virtual con infinidad de personajes con los que poder interaccionar.



Shuttle es la simulación más precisa de una Lanzadera Espacial de la NASA, jamás producida para un juego de ordenador.



Dune es una aventura interactiva, con asombrosos gráficos, y absorbente sonido atmosférico.



Si eres de los que te gusta un solo tipo de juegos, no te compres éste.
Si no te gusta la magia, las brujas, los hechizos, ... no sé si esto te conviene.
Si no quieres llegar a la luna, pasa de este anuncio.
Si la Ciencia Ficción te aburre, NO SIGAS LEYENDO.

PERO, si eres original, te gusta la variedad, y quieres sentirte héroe en una aventura, pilotar una nave espacial, y adentrarte en un mundo de ficción lleno de peligros, tenemos lo que tú quieres: THE GREATEST.

Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

Los dinosaurios nos invaden

Trabajando contra reloj hemos conseguido línea directa con los programadores de Ocean que están diseñando «Parque Jurásico» y les hemos preguntado todo lo que queríamos saber sobre su ultrasecreto proyecto. Aquí tenéis la entrevista.

MICROMANÍA: ¿Cómo surgió la idea de realizar «Parque Jurásico»? ¿Partió de la compañía cinematográfica o de Ocean?

DAVID CHILES: *A la mayoría de los niños les encantan los dinosaurios, y cuando Gary Bracey oyó hablar de una película basada en estos monstruos se puso en marcha para producir un juego que todos los menores tenían que adorar. Otra importante razón fue que éste era un tema que nadie había explorado hasta ahora y nos pareció muy interesante.*

M.M.: ¿Antes del lanzamiento de la película ya se habla de ella como del estreno más importante del año? ¿Creéis que su adaptación a videojuego será también todo un éxito?

D.C.: *«Parque Jurásico» representa un gran paso adelante para Ocean, pues constituye una desviación de su línea tradicional de juegos de plataformas. Por tanto, pensamos que, efectivamente, tendrá una gran acogida.*

M.M.: ¿Se ha investigado alguna nueva técnica de programación para recrear en el videojuego algo similar a las escenas del film?

D.C.: *Sí, respecto a la sección de tres dimensiones estamos orgullosos del sistema de ambientación gráfica, que pensamos es el mejor en su género, con muchas innovaciones técnicas. Éste, del que no os podemos dar detalles de momento, tuvo que adaptarse a las exigencias de un juego tan enorme.*

M.M.: ¿El juego presenta, lo que hemos visto, un aspecto gráfico impecable y un argumento tremendamente atractivo. ¿Se podría considerar una aventura al estilo clásico o se le ha dado un formato más global incluyendo acciones de otros tipos de juegos como arcades, rol, etc.?

D.C.: *«Parque Jurásico» es difícil de encuadrar en un género concreto, pues tiene acción, aventura, secuencias de inteligencia y exploración. Tanto en las secciones en perspectiva isométrica como en las de frontal, los gráficos tridimensionales son increíblemente realistas y detallados. A través del desarrollo, hemos mantenido una atmósfera de tensión e incertidumbre, de modo que hay multitud de sorpresas reservadas a los jugadores imprudentes...*

M.M.: ¿Qué decisiones, si es que lo ha hecho, ha tomado Spielberg sobre el juego? ¿Ha supervisado los resultados?

D.C.: *Spielberg manifestó su deseo de que el programa fuera algo más profundo que un simple juego de disparos o plataformas, y ello ha influido enormemente en las labores de programación. Él está contento con la tarea que hemos realizado.*

M.M.: La digitalización de efectos sonoros y banda de la película estarán presentes en «Parque Jurásico». ¿Ha implicado esto algún tipo de dificultad? ¿Qué proceso se ha llevado a cabo para realizarlo?

D.C.: *La banda sonora le da gran ambientación y, además, algunos efectos han sido tomados directamente de la película. Lógicamente, tales muestras ocupan una enorme cantidad de memoria, lo cual constituyó el mayor problema de nuestra música.*

M.M.: La versión "enhanced" para CD-ROM, ¿cuánto tiempo tardará en estar disponible y con qué extras contará con respecto a la de "floppy"?

D.C.: *La versión para CD-ROM contendrá unos soberbios gráficos mejorados y una banda sonora más sobrecogedora. También incluirá secuencias animadas renderizadas en el sistema Silicon Graphics, mediante el dispositivo WaveFront.*

M.M.: Ya para terminar. ¿Qué opináis sobre el argumento? ¿Provocará una revolución tan importante como la que está suponiendo la ingeniería genética en el mundo del videojuego?

D.C.: *En los próximos veinte años la ingeniería genética se convertirá en uno de los mayores dilemas morales. Por ello, el libro plantea interrogantes que pueden ser preocupantes para los jóvenes. Su argumento es factible, dada la sed de conocimientos que caracteriza al ser humano. También pensamos que una revolución similar en el mundo del videojuego es inevitable, dado el ritmo de desarrollo de la tecnología. En el futuro tal vez se fusionen el cine, la música y los ordenadores en el fenómeno de la Realidad Virtual. De hecho, ya se observa esa tendencia en el auge del CD-ROM. Cuando esto llegue, Ocean estará preparada.*

Equipo Micromanía

David Chiles, uno de los programadores de «Parque Jurásico», nos comentó que la colaboración de Spielberg supuso una gran ayuda en la realización del videojuego.

SAFARI POR LA PREHISTORIA

Cuando parecía casi imposible que a alguien se le ocurriera una idea genial, –un proyecto que pudiera sorprender y maravillar al público, un tema original que no tuviera nada que ver con lo que conocemos–, se presenta en círculos internacionales «Parque Jurásico». Acaba de nacer y pronto se encontrará entre nosotros, es una excelente película, adaptación de la novela de Michael Crichton del mismo nombre, que sólo podía ser dirigida por el autor de obras maestras como «E.T.», Steven Spielberg, y, además, es un increíble videojuego que está siendo realizado por la prestigiosa compañía británica Ocean.

JURASSIC PARK

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

■ En preparación: **PC, Amiga, Super Nintendo, NES, Game Boy, Mega Drive, Master System, Game Gear.**

La humanidad necesitaba un lugar en el que sus ratos de ocio se convirtieran en una experiencia inolvidable. Un grupo de afamados científicos lo sabía, por lo que decidieron crear un safari park muy especial.

Lo ambientaron en la era Jurásica y lo acondicionaron de acuerdo a las características ecológicas de entonces. Su máxima atracción sería la posibilidad de contemplar con vida a los dinosaurios prehistóricos. El proyecto se llevó a cabo con éxito y sólo faltaba realizar la última inspección. Cuando el equipo de expertos se adentró en el parque, los dinosaurios se levantaron contra ellos sedientos de sangre y muerte. Era el principio de un tremendo holocausto...

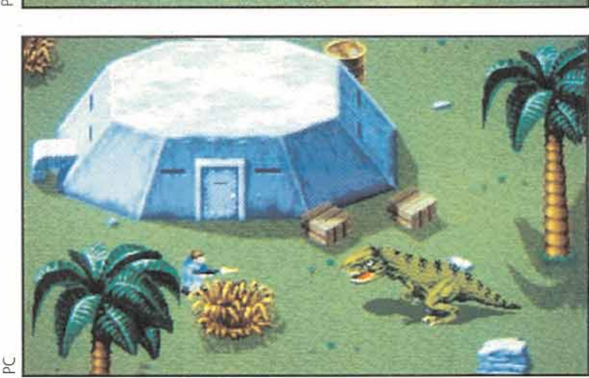


ALGO MÁS QUE UNA PELÍCULA

Este es el sugerente argumento de una historia que, transformada en imágenes de celuloide, dará la vuelta al mundo y será un auténtico bombazo desde el día de su estreno. La película, producida por la Universal y dirigida por Spielberg, cuenta con asombrosos efectos especiales, la participación de Industrial Light & Magic –«La Guerra de las Galaxias»– y Stan Winston –«Terminator» y «Aliens»–; en pocas palabras: todo un lujo. Con «Parque Jurásico», la Universal estrena además, un revolucionario sistema de sonido, el "digital theatre".

Otra característica, común al film y al juego, es la fantástica puesta en escena de un gran número de especies prehistóricas. Así veremos enormes animales inofensivos como Brachiosaurios, Triceratops o Gallimimus; o bestias carnívoras con un apetito voraz como Velociraptores, Dilophsaurioss y Tyrannosaurrios Rex.





Tanto el film como el videojuego comparten una excelente calidad, así como un atractivo argumento,una lograda banda sonora y unos inmensos escenarios.

OCEAN SABE LO QUE ES BUENO

Ocean, que ha comprado los derechos del film, no sólo cuida de que sus productos posean una realización insuperable, sino que selecciona los mejores temas para ellos. Por eso, en cuanto lo vieron, lo supieron. Tenían ante sus ojos una trama excepcional con la que se podría crear el mejor programa de todos los tiempos, tenían «Parque Jurásico». En estrecha colaboración con Steven Spielberg, la compañía británica comenzó a elaborar su proyecto, que estará cargado de sorpresas. Por ahora, os adelantamos algunas de sus características.

Se están usando las técnicas más avanzadas para que observemos los enormes gráficos en 3D a lo largo de los numerosos niveles de los que se compondrá. Y los rugidos y demás efectos, serán el resultado de la digitalización de la banda sonora del film. El juego seguirá fielmente el argumento de la película y, al menos en la versión para ordenador, no se tratará de un simple arcade. El "gameplay" estará lleno de trampas y puzzles, así que tendréis que afinar el cerebro además del joystick.

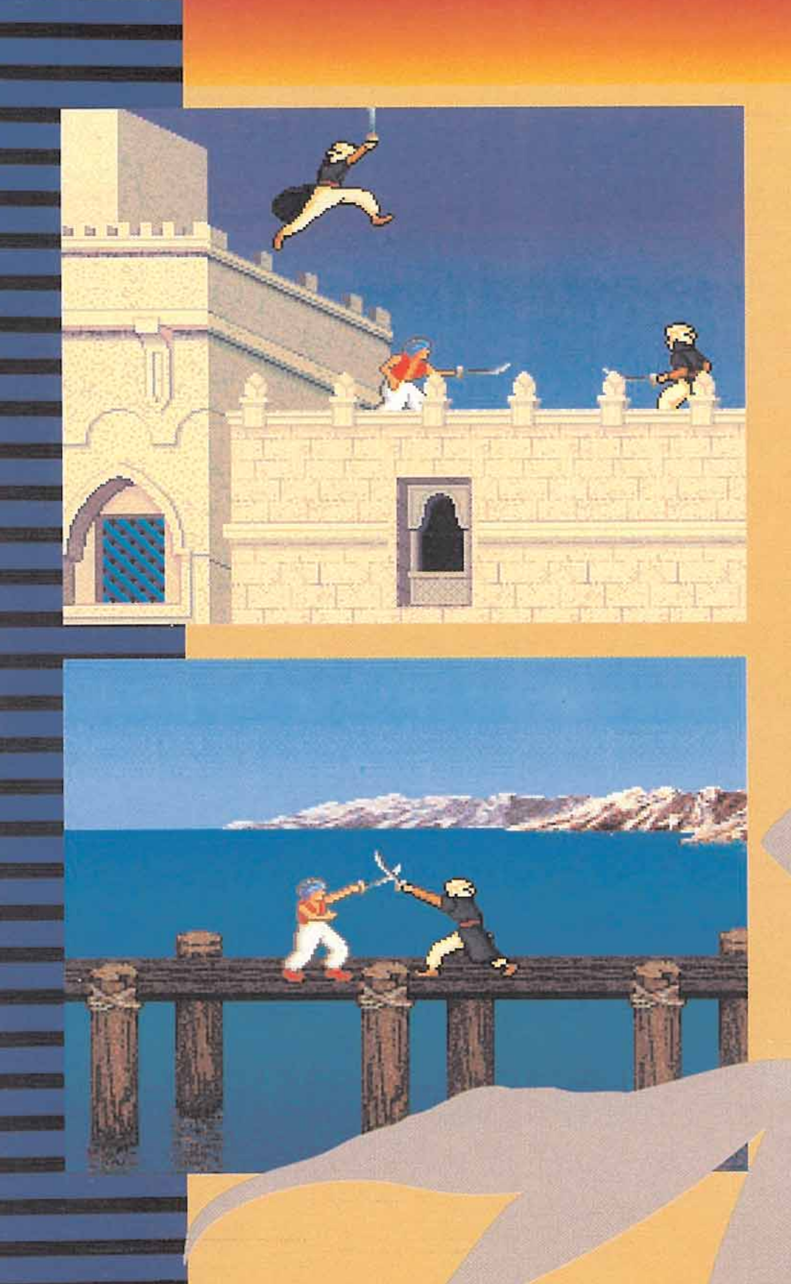
La forma de trabajar en este nuevo programa también ha sido algo diferente a lo usual. En Inglaterra se están dedicando a las versiones PC y Amiga mientras que en los EE. UU. se desarrollan las de consolas.

En principio, se lanzarán las versiones para PC y Amiga en floppy, aunque parece que ya tienen en mente otra en formato CD y a la que dedicarán material exclusivo, luego abarcarán el mundo de las consolas. La idea de Ocean es que el lanzamiento mundial del juego coincida con el estreno europeo de la película, previsto para el mes de septiembre.

En fin, ya sabéis, los Dinosaurios están de moda. A por ellos.

Malos tiempos corren en Bagdad...

PRINCE OF PERSIA 2



Video Aventura

Justo cuando pensabas que lo tenías todo, el malvado mago Jaffar asume tu identidad, secuestra a tu amada princesa y te hecha del palacio como a un mendigo.
Con los feroces guardias de palacio persiguiéndote, tú huyes a través de los techos, de pasadizos, atravesando lugares desolados.
Tú batallas a través de 16 niveles, enfrentándote a serpientes, largas cuchillas que salen del suelo, hechizos mágicos, guillotinas, esqueletos, guerreros, cabezas vivientes sin cuerpo y entonces... bueno, las cosas se complican poco a poco.

• Increíbles luchas con espadas contra varios oponentes.
• Un verdadero guión cinematográfico con escenas de transición animadas.
• Animacion basada en digitalizaciones reales para conseguir un movimiento humano y fluido.
• Banda sonora y sorprendentes efectos de sonido, gráficos muy detallados.
• Trampas mortales, laberintos y enigmas desesperantes.
• 5 entornos exóticos.
• 16 diferentes niveles que incrementan la dificultad cada vez más.

Disponible en PC.



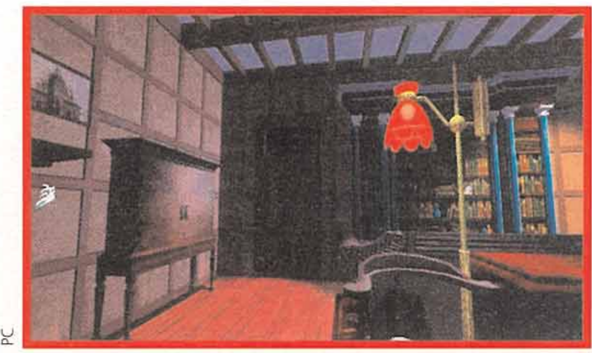
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

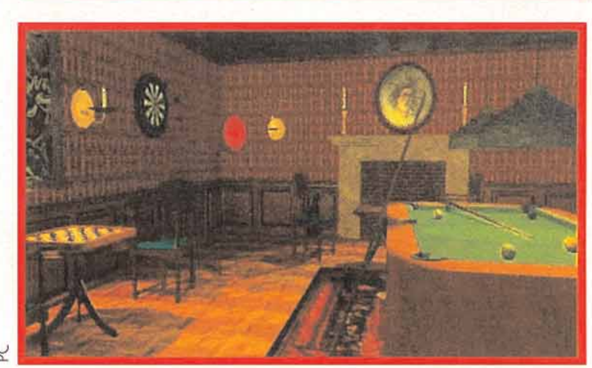
LA OCTAVA MARAVILLA



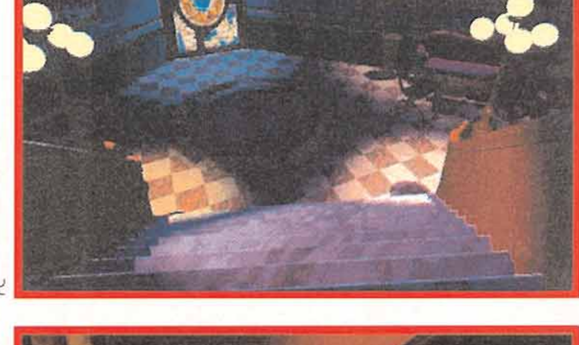
THE 7 GUEST

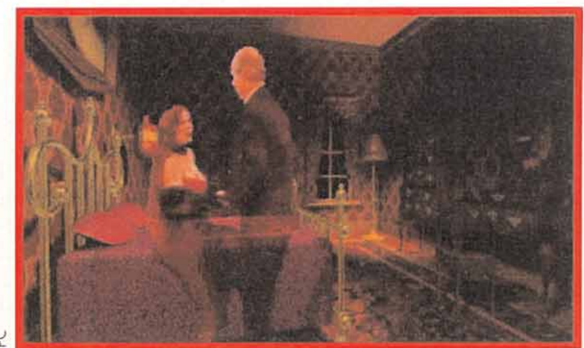
Hasta la fecha, prácticamente ningún programa realizado para formato CD-ROM, había aprovechado todas las ventajas que posee, tanto a nivel de sonido como de capacidad. Es más, la mayoría eran simples conversiones de los aparecidos en disquetes unos meses antes. Pero, hace algunos años, una nueva compañía filial de Virgin nacía bajo el nombre de Trilobyte, trabajando exclusivamente en CD. Su primer producto, «The 7Th Guest», se perfila como la mejor videoaventura del momento.





La utilización de decorados renderizados en SVGA consiguen una elevada calidad gráfica cercana a la Realidad Virtual.





Todos los personajes nos aportarán datos indispensables para desvelar el misterio que rodea la vieja mansión.

■ **TRILOBYTE/VIRGIN GAMES**
■ En Preparación: **PC CD-ROM,**
■ **Videoaventura**


La historia comienza a principios de siglo. Henry Stauf es un rufián y ladrón de tres al cuarto sin escrúpulo alguno. Tiene como costumbre dormir tranquilamente durante un rato en un alegre parque, pero en su última siesta, percibe la visión de una bonita muñeca. Como en un acto reflejo, alarga su mano y sin terminar de creerlo, la coge. Una especial felicidad se apodera de él. Se dirige hacia una bodeguilla, en la que el propietario se muestra muy interesado por el descubrimiento de Stauf. Ante el inesperado éxito que obtiene con sus amigos, decide que le ha llegado la hora de cambiar de profesión, y se hace fabricante de juguetes.

Todo parece ir muy bien durante los primeros meses, pero un día, una terrible epidemia afecta a todos los niños de la ciudad que han comprado los productos de Henry. Uno de ellos muere, ante la desesperación de sus padres, con una de las muñecas entre los brazos, por lo que Stauf deja la fábrica y se encierra en su casa.

Una noche, entre sueños, tiene otra visión en la que observa una vieja mansión en lo alto de una montaña. Rápidamente manda construirla cueste lo que cueste. Poco tiempo después de edificarla, ocurren extraños sucesos en ella y el siniestro personaje desaparece sin dejar rastro.

JUEGO DE INTELIGENCIA

Es en este momento cuando entramos en acción, adoptando el papel del séptimo invitado, que da nombre al juego. Nos encontramos en la entrada de la vieja mansión y una serie de personajes empiezan a desfilar ante nuestros atónitos ojos. Son de lo más variado. Desde gente de alta alcurnia, hasta ricos árabes, señoritas de "buen ver" y niños. Parece que no se han dado cuenta de nuestra presencia.

¿Qué seremos entonces? ¿Un espíritu al que no le apetece descansar para siempre? Bueno, tendremos que averiguarlo. Y para ello nada mejor que darse una vuelta por la casa, ¿no os parece?

«The 7th Guest», utiliza una perspectiva subjetiva y la pantalla está ocupada en su totalidad por el territorio en el que nos movemos. No existe interface gráfico alguno y la forma de resolver los enigmas y avanzar en la aventura es a través del cursor. Según vayamos recorriendo la pantalla con él, cambiará de icono en el momento en que detecte alguna zona en la que es posible realizar una acción determinada. En total, el puntero puede tomar nueve formas diferentes y cada una de ellas posee una función distinta.

Una mano que se mueve de un lado a otro significa que en esa posición no hacemos nada. Si por el contrario señala hacia delante, indica que tenemos la posibilidad de avanzar en esa dirección o abrir una puerta. También podemos girar hacia ambos lados cuando situamos el cursor en los laterales de la pantalla. Si nos aparece una dentadura castañeteando, es que en esa localización ocurren fenómenos sobrenaturales que hay que investigar. Una cabeza de esqueleto palpitando avisa que nos encontramos ante un puzzle por resolver y, después, el cursor cambiará a un ojo maldito. Una máscara de teatro sirve para revivir una escena dramática allí ocurrida.

«The 7th Guest» presenta una sugerente historia llevada a la pantalla con una calidad excepcional en todos los aspectos.

Por último, existe un menú de opciones en forma de tabla ouija, desde el que tendremos a nuestro alcance las opciones de grabar o cargar una partida, ver el mapa de la casa y comenzar desde el principio o abandonar la partida.

UNA DELICIA PARA LOS CINCO SENTIDOS

El guión ha sido escrito por Matthew Costello, periodista y escritor de novelas de terror, basándose en una idea de Graeme Devine y Rod Landeros, fundadores de Trilobyte. Estos, en lugar de ajustar la historia a los medios con los que contaban, decidieron hacerlo al revés, que Matthew escribiera lo que quisiera centrándose en la idea original, y los programadores ya encontrarían la forma de plasmarlo.

El resultado ha sido «The 7th Guest», que ocupa la friolera de 1,2 Gigabytes (1.200 megas) contenidos en dos discos compactos. Esto es debido en gran parte al uso de decorados renderizados en SVGA, algo no utilizado hasta la fecha en ningún programa, que proporcionan una calidad gráfica más cercana a la Realidad Virtual que a un juego de ordenador.

De la misma manera han sido realizados los personajes que aparecerán a lo largo de nuestro vagar por la mansión. El proceso fue filmarlos de la realidad sobre un fondo azul y, a continuación, traspasarlos al ordenador, quitando el fondo y poniéndolos sobre un decorado, de manera que sin dejar de perder nitidez, se transparenten. ¡Menudo espectáculo! Casi tanto como la banda sonora, que posee quince canciones distintas grabadas con la calidad que únicamente este formato es capaz de ofrecer.

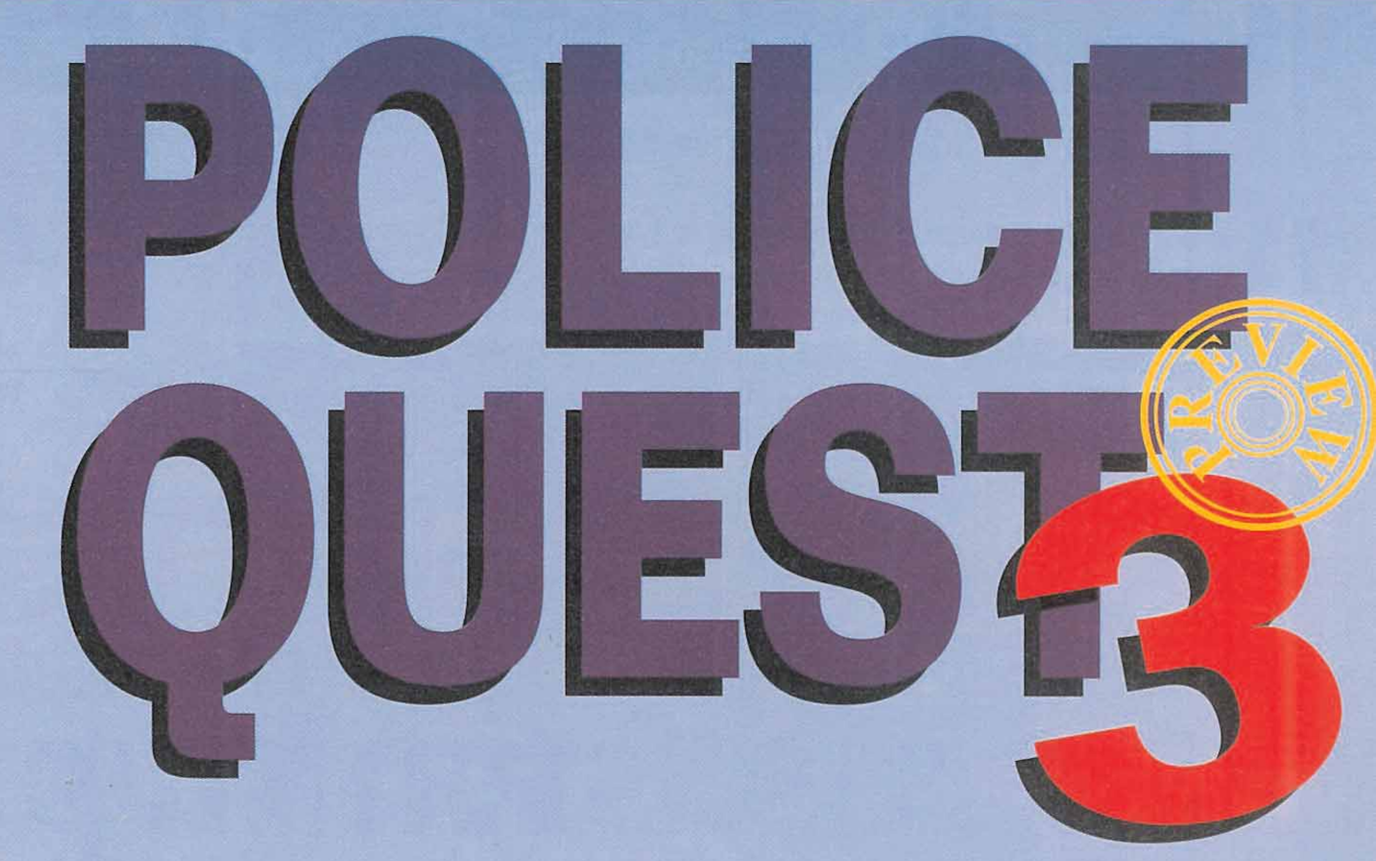
Además del gran aspecto que presentan los protagonistas, hay otra característica que los hace, si cabe, más "humanos". Todos han sido dotados de voz (en principio en inglés), que escucharemos a través de los altavoces conectados a la tarjeta de sonido, totalmente indispensable, ya que sus conversaciones serán claves para que desentrañar los misterios.

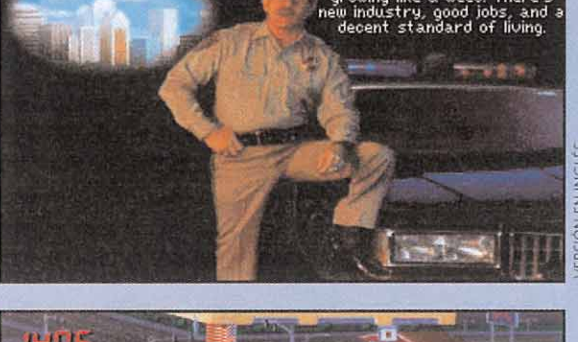
Y si le echáis un poco de imaginación, oleréis los manjares servidos en el comedor, o tocaréis la barandilla de las escaleras que comunican las dos plantas de la casa. Desgraciadamente, necesitaremos un ordenador de altas prestaciones (386 con lector de CD, una tarjeta SVGA y otra de sonido y 2 megas de RAM) para disfrutar de sus maravillosas cualidades, que a más de uno le dejarán con la boca abierta.

O.S.G.

CANCIÓN TRISTE DE SIERRA STREET

Sierra siempre se ha caracterizado por su capacidad creadora y su facilidad para lanzar al mercado del software de entretenimiento auténticos éxitos. Algo que ya viene siendo habitual en esta compañía americana es el hecho de editar un programa para después realizar toda una saga, como si fueran capítulos de una novela. Los ciclos de aventuras gráficas «King Quest», «Space Quest», «Larry»..., con los que nos hemos deleitado los amantes de este tipo de juegos, son buena prueba de ello. «Police Quest 3» es el nombre de la tercera parte de otra gran serie, que nos llegará a España en breve y de la que ahora os adelantamos sus principales características.



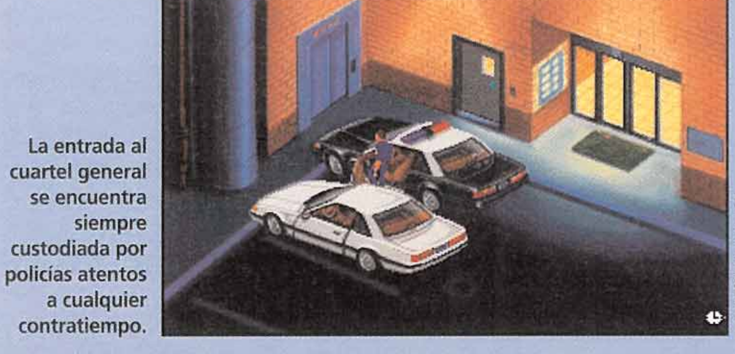


"Lytton es una ciudad pacífica y un gran centro industrial", según palabras del Jefe de Policía.

VERSIÓN EN INGLÉS

El edificio de la comisaría es el centro de la acción de «Police Quest 3». Es el segundo hogar de los agentes.

VERSIÓN EN INGLÉS



La entrada al cuartel general se encuentra siempre custodiada por policías atentos a cualquier contratiempo.

VERSIÓN EN INGLÉS



Los coches de la policía están equipados con los últimos adelantos informáticos y técnicos.

VERSIÓN EN INGLÉS

■ **SIERRA**
■ En preparación: **PC**
■ **Aventura Gráfica**

Un departamento de policía constituye un pequeño mundo en el que el riesgo a perder la vida forma parte de la rutina diaria. «Police Quest 3» nos brinda la oportunidad de conocer los peligros y los momentos de máxima tensión que tienen que sufrir los esforzados agentes de la ley. Además, no nos limitaremos a ser unos simples espectadores, sino que tomaremos parte activa en la aventura.

La acción se sitúa en la pequeña ciudad de Lytton, una tranquila y pacífica villa que ha prosperado gracias a su nueva y poderosa industria, donde el trabajo no falta y sus habitantes cuentan con un alto nivel de vida. Desgraciadamente, el progreso siempre trae consigo determinados efectos secundarios, por lo que, desde hace algún tiempo, Lytton está sufriendo un elevado índice de criminalidad.

UN POLICÍA EJEMPLAR

A este lugar, ha sido trasladado el detective especialista en homicidios Sonny Bonds, quien, en un principio, había sido destinado a la comisaría tras haber pasado un período de adiestramiento en la Academia de Policía del Estado. Sin embargo, el departamento se encuentra algo sobrecargado, por lo que ha sido trasladado eventualmente a la división de tráfico. Y es aquí donde nosotros empezamos el juego, en lo que será una frenética lucha contra el crimen.

Cada uno de los sectores que comprenden el ámbito policial posee sus propias complicaciones, por lo que desde el mismo momento en el que nos encargan nuestro primer trabajo nos vemos abocados a una loca carrera en defensa de la ley. Progresivamente, nos vamos desplazando a través de los diversos departamentos y realizando multitud de tareas hasta llegar, con la graduación de sargento, a nuestro destino original: la comisaría.

En ella, cada mañana nos encargan diferentes misiones que tenemos que planificar –consultando las bases de datos, haciendo retratos robots...– para distribuir el trabajo entre las patrullas que se encuentran bajo nuestra responsabilidad. Más tarde, salimos a la calle a cumplir el objetivo previsto anteriormente, aunque no siempre lo llevamos a cabo con éxito. De cualquier forma, a base de muchos intentos fallidos, aprendemos día a día los procedimientos correctos para actuar como un buen profesional.

CASOS REALES

Algunos de los casos que se nos presentan en «Police Quest 3» están basados en incidentes acaecidos en las calles de los EE.UU., como raptos, robos... Cada uno debe tratarse con una metodología distinta, acorde a las características de la situación.

Tanto en la realidad como en la ficción, la labor de un policía no consiste simplemente en liarse a tiros con el primer delincuente que se cruce en su camino. Un buen detective tiene que saber diferenciar cuándo debe tomar el papel de héroe y cuándo hay que actuar con cautela, pues en muchas ocasiones se necesita la astucia más que la fuerza.

CALIDAD SIERRA ON LINE

La norma de Sierra, algo que debería ser común para todas las compañías, es que la diversión se encuentre asegurada con sus prductos. Por ello, cuida hasta el más mínimo elemento para que la jugabilidad y el atractivo de sus aventuras sea siempre intachable.

En «Police Quest 3» ha continuado con esta política consiguiendo una realización técnica más que aceptable. Cabe reseñar las digitalizaciones introducidas en las escenas de diálogos con el resto de los personajes y los estupendos gráficos en VGA, realizados con todo lujo de detalles. Además, se ha contado con la inestimable colaboración de un auténtico profesional, Jan Hammer, para elaborar la banda sonora. Una última característica de este excelente programa es la sencillez del modo de control del protagonista, algo común en todos los juegos de Sierra.

¡Ah! Casi se nos olvida un factor importantísimo para los que no conocéis el idioma anglosajón, «Police Quest 3» saldrá totalmente traducido al castellano. Por todo esto ya estamos empezando a impacientarnos esperando con ansiedad el poder jugar con la versión definitiva. Mientras tanto, paciencia que ya queda poco para convertirnos en patrulleros policiales.

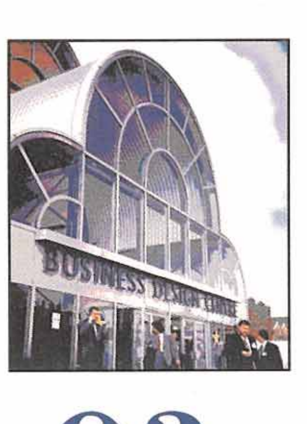
E.R.F.

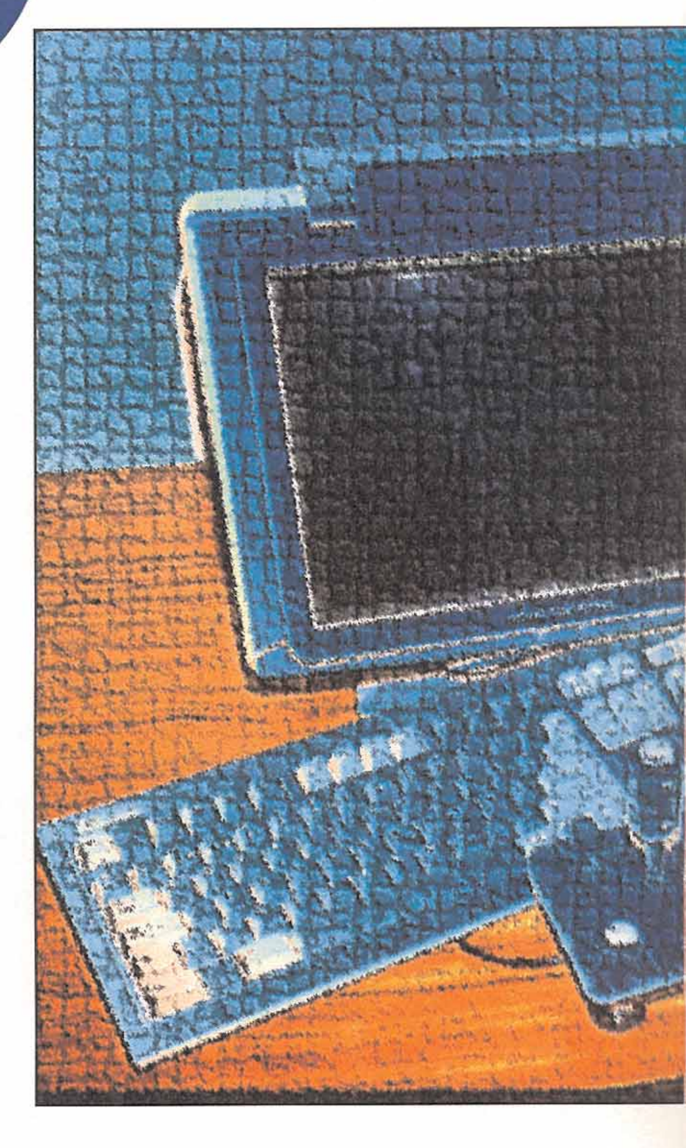


VERSIÓN EN INGLÉS

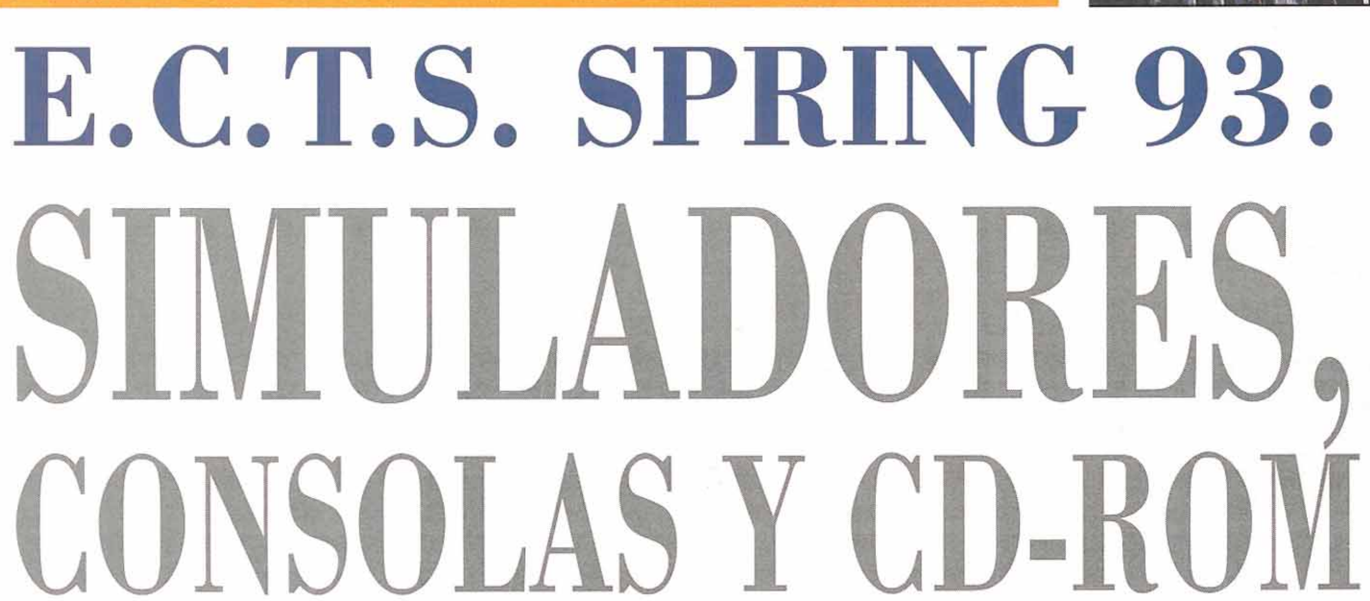
Incluso cuando están fuera de servicio, la labor de la policía en «Police Quest 3» es continua. Para los defensores de la ley, no existe descanso...

Dos veces al año se celebra en Londres un grandioso espectáculo: las compañías de software de entretenimiento más importantes del mundo se dan cita durante tres días para mostrar a la prensa especializada todos sus lanzamientos para los próximos meses. Micromanía no podía faltar a esta cita primaveral y en las páginas siguientes os presentamos lo más destacado de la feria. Un montón de juegos están esperándoos..., continuad leyendo.





TOUR DE LUJO POR LA CAPITAL DEL SOFT



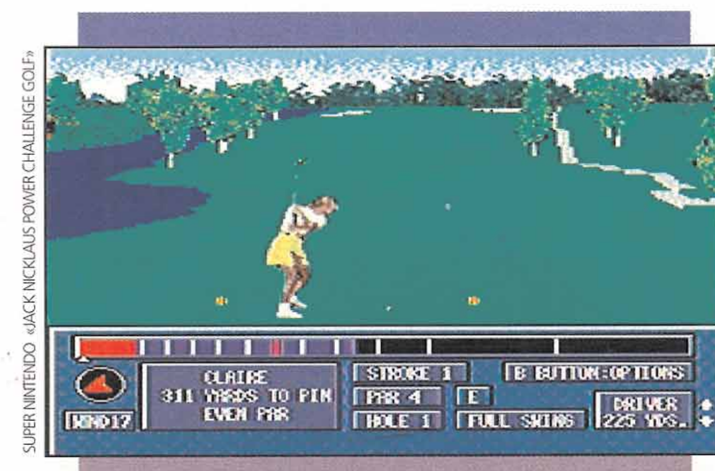
E.C.T.S. SPRING 93: SIMULADORES, CONSOLAS Y CD-ROM



El mercado está cambiando. Esa es la opinión que se saca cuando se hace balance de los tres días de E.C.T.S. Por ejemplo: en ediciones anteriores la gran novedad eran las tarjetas de audio para PC. Ahora son de uso habitual. Más todavía: el CD-ROM hace unos meses era el niño mimado de las compañías. Ahora casi todos los productos para PC aparecen también en CD-ROM. Todo esto da lugar a que ya no se pueda hablar de novedades en cuanto a hardware. Algunos de vosotros pensaréis en el Amiga 1200, pero Commodore no tenía stand en el show y esta máquina ya no es lo último para el mercado europeo. Algunas compañías, Ocean, por ejemplo, planean lanzar versiones especiales de sus nuevos juegos para este ordenador. De este modo hemos asistido a una feria un poco distinta a lo que es habitual. Quizá cuando se implanten nuevos sistemas, 3DO o el tan traído y llevado Pentium de Intel, veamos una nueva generación de productos. De momento parece que los diseñadores de hard están un poco parados.

Pero vayamos a lo que nos interesa: el software. Programas había a cientos, consolas y PC lo que más, Amiga algo menos y Atari en ocasiones. Por cierto, en el show de septiembre del 92 el Falcon 030 de Atari tenía su propio stand. Ahora no había ni una sola compañía que mencionase a este ordenador en sus proyectos. Triste pero cierto. Parece que Jack Tramiel y su equipo van a tener que trabajar muy duro si quieren volver, cuanto menos, a tener presencia en el mercado.

Y ya, sin más preámbulos pasamos a contaros, como siempre, compañía a compañía, por riguroso orden alfabético, las novedades que nos esperan. Agarraos a la butaca y adelante.



SUPER NINTENDO «JACK NICKLAUS POWER CHALLENGE GOLF»



«HARDBALL III» MEGA DRIVE

Aunque los juegos deportivos parecen no estar ya de moda, siempre hay compañías, como Accolade, que, aprovechando la fama de algún deportista de élite, lanzan al mercado un programa esponsorado por el atleta en cuestión. Claros ejemplos: «Jack Nicklaus Power Challenge Golf» y «Hardball III». El primero de ellos un cartucho destinado a los amantes de los "tees" y de los "greens", y el segundo dedicado a los que gustan de uno de los deportes más famosos en los EE.UU.: el béisbol.

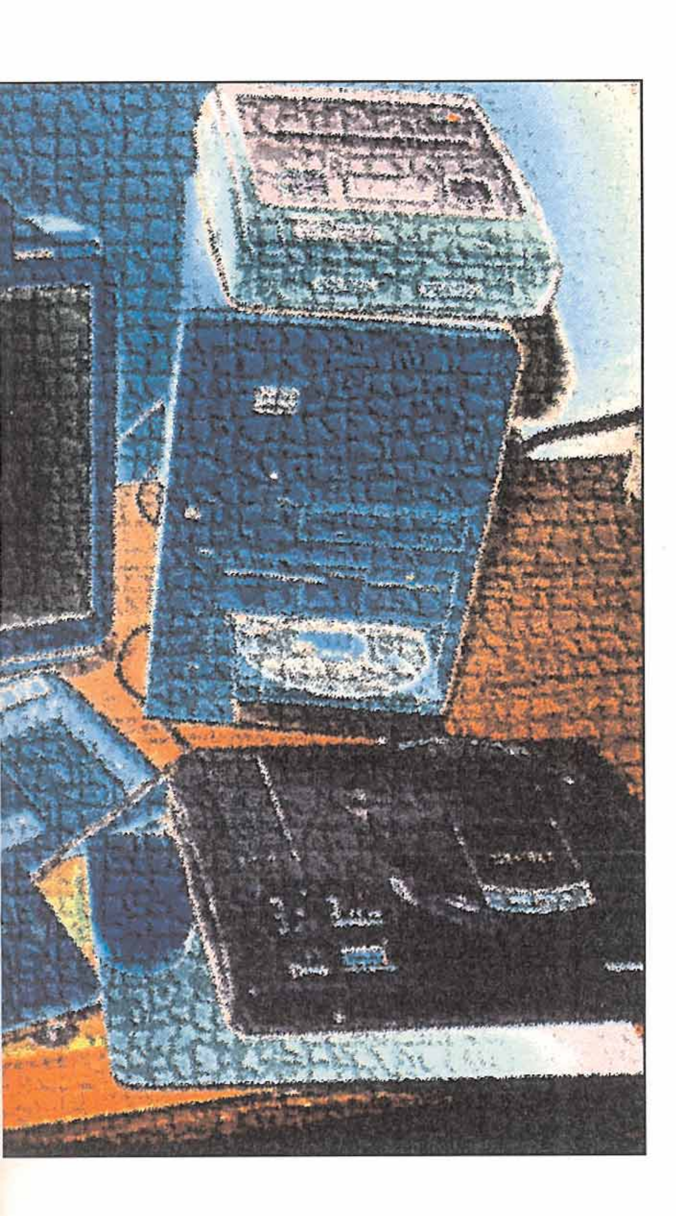
CONTINUIDAD POR SISTEMA

ACCOLADE

Accolade llevó al E.C.T.S. de primavera lo mejor que tenía en cuanto a programas para ordenadores y consolas se refiere. El golpe de salida lo dio con «Jack Nicklaus Power Challenge Golf», para la Mega Drive. Esta vez, Jack se enfrentará a tres competidores, que pueden ser humanos o informáticos. Para la consola de Sega se ha preparado, además, la tercera entrega de «HardBall». Bajo el genérico título de «Al Michael Announces HardBall III», nos vuelve a ofrecer la oportunidad de realizar excelentes carreras en el mundo del béisbol. El realismo conseguido en este programa es total, gracias a las digitalizaciones de los jugadores y las jugadas, la oportunidad de ver repetidas nuestras acciones y el perfecto sistema de competición. También en Mega Drive, pero contando al mismo tiempo con un cartucho para Super Nintendo, Accolade presentó «WarSpeed». Con él, asistiremos a los sorprendentes espectáculos que nos ofrecen las naves en 3-D, cuyos motores y disparos presentan una impresionante gama de sonidos.

Ya que estamos con cartuchos de Super Nintendo, continuamos nuestros duelos particulares con «Test Drive II: The Duel». En la línea trazada por esta famosa serie de simuladores, este programa nos permitirá conducir un Ferrari, un Lamborghini y un Porsche. Con «Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind» cerramos el capítulo de cartuchos de Accolade. Este programa lo podremos disfrutar tanto en Mega Drive como en Super Nintendo, y trata de una especie de gato que se ve inmerso en un mundo de cascadas y..., ¡ya se sabe lo mucho que los felinos odian el agua!

En lo que a ordenadores personales se refiere, Accola-



de cuenta con un excelente programa realizado por Adventure Soft: «Simon, The Sorcerer». Según sus programadores, esta aventura gráfica va a ser la respuesta europea a la calidad de los juegos de LucasArts, en especial a «Monkey Island». Contará con su misma adicción, calidad gráfica y jugabilidad. Como fruto de la colaboración entre Accolade y el grupo Tsunami Media, ha nacido una interesante serie de programas para PC, que llevan los títulos de «Ringworld: Revenge of the Patriarch», «Blue Force: The Next of Kin» y «ProtoStar: War on the Frontier». «Ringworld: Revenge of the Patriarch», se trata de una aventura gráfica interactiva, basada en la obra del escritor Larry Niven. Nos enfrentaremos a increíbles mundos, llenos de peligrosos pasadizos y trampas. Los diseñadores del famoso «Police Quest» han sido los encargados de realizar «Blue Force: The Next of Kin». Siguen en la línea de su primer juego, alcanzando en esta continuación un nivel de realismo espectacular pues se basan en experiencias reales de la policía americana. Por último, y para terminar con la presencia de Accolade en el E.C.T.S. de primavera, tenemos «ProtoStar: War on the Frontier». Una original opción que incorpora es la de poder elegir entre jugador mujer o jugador hombre. De una forma u otra, el particular imperio que se oculta en nuestro PC, estará perfectamente defendido

2 MONSTRUOS FRENTE A FRENTE
ACTIVISION

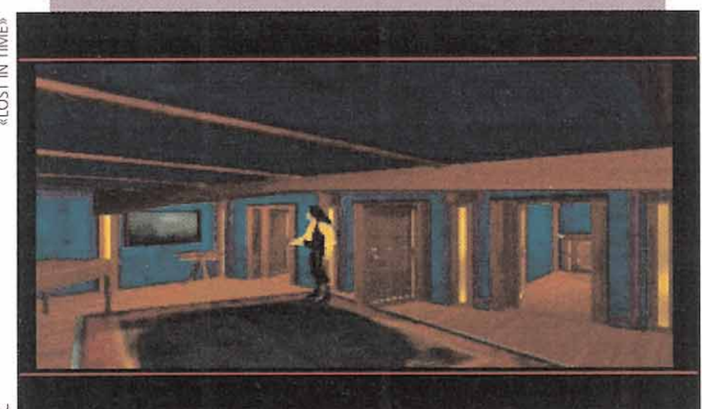
Activision presentó varios títulos que harán las delicias de los usuarios de PC y de Super Nintendo. Los primeros disfrutarán en breve de «Return to Zork», diseñado bajo el sello de Infocom, que todos recordaréis por su último trabajo, «Leather Goddesses of Phobos 2». «Return to Zork» es la secuela de una de las series de aventuras gráficas de mayor éxito en el extranjero. Contará con sonidos e imágenes digitalizadas de los personajes. Por otro lado, Super Nintendo dispondrá de «MechWarrior», un juego en 3D con perspectiva frontal, «Shanghai II: Dragon´s Eye», adaptación para consola del juego de tablero realizado hace algún tiempo para ordenador, y «BioMetal», un trepidante y adictivo shoot'em up. Pero lo más destacado será, sin ninguna duda, la aparición de «Aliens vs. Predator», que contará con gráficos de gran tamaño y el carisma de espectaculares protagonistas.

JUEGOS DE PELÍCULA
CAPSTONE

A pesar de no tener stand propio, los chicos de la compañía americana Capstone se pasaron por el E.C.T.S. para presentar a la prensa sus nuevos productos y comentarnos que sus juegos serán, a partir de ahora, distribuidos por Proeinsa dentro de nuestras fronteras. «Wayne´s World» es una aventura en la que tendremos que ayudar a Wayne y Garth a reunir 50.000 dólares con los que patrocinar su grupo de rock. «L.A. Law. The computer Game» es un juego de estrategia basado en la popular serie de TV «La Ley de Los Angeles». En «Home Alone 2: Lost in New York» deberemos ayudar al joven Duncan a escapar de nuevo de los "peligrosos" criminales que le persiguieron en la primera parte de la película. «The Dark Half» es una videoaventura basada en uno de los "thrillers" del conocido Stephen King. Por último, «An American Tail» nos permite controlar al ratón Fievel en su viaje por el lejano Oeste americano. Como podéis comprobar, en Capstone son muy, pero que muy peliculeros.



«ALIEN VS. PREDATOR» SUPER NINTENDO



«LOST IN TIME» PC

«Alien vs. Predator» nos traslada a un mundo futuro en el que los dos extraterrestres más famosos de la historia del cine se liarán a mamporros, suponemos que por ver quién se come a la bella protagonista. El juego está basado en una serie de cómics, también editados en nuestro país, que ha tenido gran aceptación entre el público. «Lost in time», por su parte, nos trae de nuevo a la hermosa Doralice, protagonista de «Fascination», en una aventura repleta de misterio y aventura.

LOS REYES DEL BUDGET
CODEMASTERS

Codemasters está cambiando. Los encargados de la compañía nos confirmaron que a partir de ahora van a comenzar a lanzar sus productos en todos los formatos. Se acabaron los tiempos en los que sólo los usuarios de ocho bits podían disfrutar de software bueno, bonito y barato.

En PC y compatibles podremos dentro de muy poco ver las aventuras de Dizzy en un pack que incluye 5 juegos completos. Otros productos de próxima aparición para este formato serán «D.J. Puff», «Kwik Snax» y «Fantasy World Dizzy». Amiga y Atari serán los destinatarios de una selección que incluirá: «Fantasy World Dizzy», «Seymour Goes to Hollywood», «C.J. in the USA», «Captain Dynamo» y «Magicland Dizzy». «Firehawk» es otro nuevo arcade de esos en los que no se puede respirar un momento, que podremos ver en breve en nuestros dieciséis bits. En lo referente a consolas, aparecerán «Micromachines» para Megadrive y N.E.S.; «The fantastic adventures of Dizzy», también para Megadrive y N.E.S.; y «Super Sports Challenge Quattro Sports» para N.E.S. ¿Para cuándo Dizzy en Super Nintendo? Esperemos que muy pronto.

LA FASCINACIÓN DE JUGAR
COKTEL VISION

Coktel Vision acudió a la capital inglesa con un único lanzamiento como novedad importante: «Lost in Time», que representa la segunda parte del fantástico «Fascination». Si os parecieron algo escasas las situaciones por las que se vio obligada a pasar Doralice, la protagonista de la primera aventura, en esta nueva entrega se verán notablemente incrementadas, con lo que no tendréis ni un momento de descanso. El programa constituye toda una superproducción. Se han utilizado para su realización actores profesionales, además de incluir imágenes y diálogos digitalizados que logran una excelente ambientación. Una gran historia repleta de suspense e intriga que pronto aparecerá para PC y CD-ROM.

LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA
CORE DESIGN

Core, en asociación con Sega para la realización de varios programas, se ha decidido a apostar por las nuevas tecnologías presentando en la feria algunas de sus últimas creaciones en formato MEGA CD. Entre ellas destacan la segunda parte del adictivo «Chuck Rock» que tendrá como protagonista al hijo del simpático cavernícola, «Chuck Rock II: Son of Chuck», y además será desarrollado para Mega Drive, Master System y Game Gear. También para MEGA CD lanzarán el simulador «Thunderhawk» con el que podremos apreciar la estupenda animación del helicóptero y los geniales gráficos en 3D. El último cartucho presentado en ese innovador formato es «Bubba´n´Stix». En él, encarnaremos el personaje de un curioso encargado del mantenimiento de un zoo, quien, accidentalmente, conocerá a un simpático alienígena. Las divertidas aventuras de este dúo también aparecerán para Mega Drive y Amiga.

Y ya que hablamos de ordenadores veamos qué más nos ofreció Core a los usuarios de dieciséis bits. Nos presentó una jugosa lista de programas de los que os comentamos los más importantes. «Darkmere» es una apasionante aventura realizada en 3D y con perspectivas



isométricas. Habéis heredado el trono de Darkmere y, con él, la obligación de destruir al poderoso dragón que pretende dominar a sus habitantes: el destino del reino está en vuestras manos. Podréis disfrutar de la magia de «Darkmere» con vuestro Amiga, ST o PC. «Blastar» es un trepidante arcade en el que manejaremos, como dicen los chicos de Core, "la madre de todas las naves espaciales". Saldrá sólo para Amiga al igual que «Wonder Dog», otro increíble arcade de plataformas. Y como no podíamos dejar de anunciaros una de las noticias más esperadas, a todos a los que os entusiasmó «Curse of Enchantia» os comunicamos que muy pronto tendréis «Curse of Enchantia II» para Amiga y PC.

LOS JUEGOS, SUEÑOS SON
CYBERDREAMS

Era imposible que esta compañía americana se perdiera la importante cita británica. Cyberdreams tenía que seguir promocionando sus dos excelentes programas. Pero muchos de vosotros os preguntaréis, ¿es posible que exista todavía alguien que no conozca los productos de esta firma? Creemos que no. «Dark Seed» y «CyberRace» ya son muy populares en el mundo del software de entretenimiento. H. R. Giger ha encontrado en el primer juego una de las mejores vías para dar a conocer su obra por medio de un PC. Y Syd Mead tres cuartos de lo mismo. Vosotros ya conocéis en profundidad a estos dos grandes artistas por medio de los amplios reportajes que hemos publicado en Micromanía. En nuestro número de mayo hablamos de «CyberRace», destacando sus excelentes características como simulador espacial que mezcla elementos de arcade. Con todo, la compañía que lidera Patrick Ketchum volvió a cautivar las mentes de los fanáticos de los programas bien hechos. Está visto que los sueños cibernéticos tienen un gran futuro...

CON ESPÍRITU DEPORTIVO
DOMARK

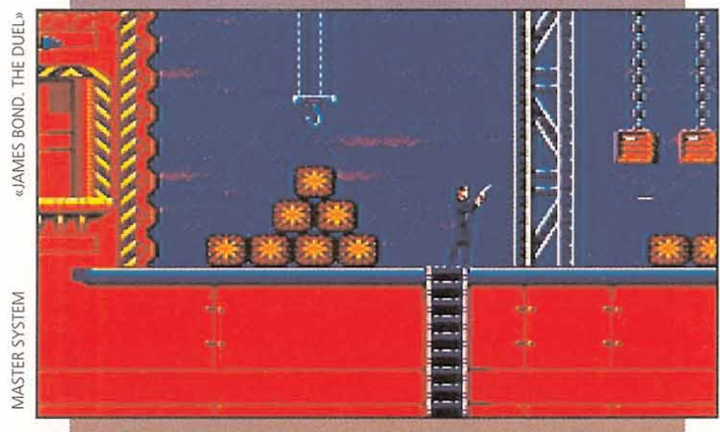
Con un buen puñado de títulos bajo el brazo, Domark se presentó en el E.C.T.S., con el pensamiento de "Mens Sana in Corpore Sano" aplicado al ordenador. Los contenidos iban desde un simulador de rugby, recientemente aparecido en nuestro país para PC, y proximamente para Amiga y Atari, «International Rugby Challenge», hasta el «Championship Manager 93», un programa en el que asumiremos el papel de "mandamás" de un equipo de fútbol y aparecerá en idénticos formatos. Y, por supuesto, sin olvidarnos de «Formula One Champions», el nuevo producto de Lankor, creadores de «Vroom», que promete contar con los rivales más inteligentes que se hayan podido programar para una simulación de carreras. Este juego aparecerá, en principio, sólo para Amiga y Atari. Además, Domark se ha convertido en la patrocinadora de diversas competiciones, como la Pilkington Glass Cup de rugby. Para terminar, en el campo del ordenador, hacer mención de «Flight Sim Toolkit», una herramienta que hará las delicias de los aficionados al mundo de la simulación de vuelo, que permite crear nuestros propios aviones, mundos, tableros de mandos, etc. ¡Ah!, casi se nos olvida, Domark ha llegado a un acuerdo con Maelstrom («Midwinter», «Lords of Midnight»...) para el lanzamiento conjunto de sus próximos trabajos. A finales de año se podrán ver los frutos que dé la relación.

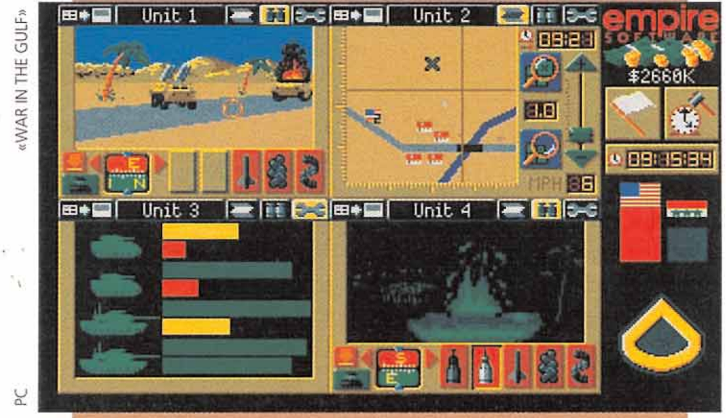
Y hablemos de consolas, un formato por el que Domark siempre ha apostado fuerte. El espía más famoso del mundo, 007, ha vuelto para Mega Drive, Master System y Game Gear, o más correctamente, lo hará en breve tiempo con «James Bond. The Duel». Cuatro escenarios repletos de acción y dificultad, aguardan al agente.

¿Hemos hablado antes de deporte? Pues volvamos a hacerlo. Con «International Rugby» y «Formula 1 Champions», ambos para Mega Drive, y el último también para Master y Game Gear. Y «Pitfighter», un conocidísimo juego de lucha, hará su aparición para la Master. Volvamos a los dieciséis bits con «Mig 29», un emocionante simulador, y «Steel Talons», donde en lugar de un avión manejaremos un poderoso helicóptero. Más cartuchos para Master y Game Gear en los que se prepara una auténtica guerra con «Desert Strike». Para acabar, «Paperboy 2», la continuación de aquel clásico arcade. Desde luego, no se puede decir que Domark esté precisamente descansando.

En el E.C.T.S. de primavera casi todos los productos para PC aparecieron también en formato CD-ROM.


«CYBERRACE» PC


«JAMES BOND. THE DUEL» MASTER SYSTEM



«WAR IN THE GULF» PC


«HERO QUEST 2» AMIGA

Participar en una extraña carrera espacial, «CyberRace», sentirnos como James Bond, «James Bond. The Duel», luchar a muerte contra las tropas de Saddam Hussein, «War in the Gulf», o rescatar a nuestros compañeros de las garras de un perverso hechicero, «Hero Quest 2», fueron sólo unos pequeños ejemplos de todo lo que pudimos hacer en esta edición del E.C.T.S.

¡ES LA GUERRA!
EMPIRE SOFTWARE

La compañía británica apuesta fuerte para este año 93. Para los usuarios de la mayor de las Nintendo, Empire tiene preparados «Space Ace» y «Gazza», conversiones respectivas de sus homónimos para ordenador. Además, «Yogi Bear» y «Magic Boy» completan un cuarteto francamente de lujo. En el mundo de los ordenadores, destacar la inminente aparición de un disco de misiones para «Campaign» y su segunda parte, si bien ésta última tardará algo más en salir. «CyberSpace» nos trasladará a un futuro no muy lejano en el que las máquinas lo controlan casi todo. Está diseñado en 3D con gráficos poligonales, y usa un interface nuevo para comunicarnos con el mundo exterior. También pudimos ver «War in the Gulf», que sigue la línea de sus predecesores «Team Yankee» y «Pacific Islands» y está ambientado en la confrontación entre EE.UU. e Irak. El espía con más problemas de los últimos años, Guy Spy, tendrá que poner de nuevo sus habilidades a prueba en «The Terror of the Deep». Todos ellos saldrán para PC y Amiga.

CONVERSIONES AL GUSTO
GREMLIN

Gremlin, además de presentar nuevos programas, ha optado por las conversiones de sus últimos productos a los diferentes formatos. Éste es el caso de «Nigel Mansell's World Championship», mitad simulador mitad arcade, que hará su aparición muy pronto para los compatibles. Conduciremos un potente William's Renault durante toda la temporada de fórmula uno, pilotando a velocidad de vértigo por los dieciséis circuitos que componen el mundial. Por supuesto, siempre asesorados por el mismísimo Nigel Mansell.

Otro de los títulos convertidos para PC, y para Atari ST, es el magnífico «Zool». Sí ese peculiar ninja que deberá abrirse camino a través de "dulces" mundos.

También tuvimos la oportunidad de contemplar la segunda parte del «Hero Quest», con el nombre de «Hero Quest 2. The Legacy of Sorasil». El alucinante RPG de tablero ha sido trasladado al ordenador de una manera magistral, con tétricas mazmorras y oscuros castillos.

Metiéndonos en las novedades que la compañía británica nos mostró en Londres destacaremos dos. «Premier Manager» es un simulador de fútbol en el que tomaremos el papel de entrenador. Nuestro objetivo será situar a nuestra plantilla en lo más alto, consiguiendo los mayores títulos posibles. En él podrán participar hasta un total de cinco jugadores simultáneamente. Muy pronto estará en Amiga y PC.

Para terminar, os descubriremos cuál fue el programa estrella de Gremlin: un arcade que responde al nombre de «Litil Divil» y que hará su aparición a principios del verano en el mercado europeo. Se trata de un juego realizado a base de dibujos animados, tipo «Space Ace» en el que tendremos que interactuar a lo largo de cinco niveles.

UNA NUEVA GENERACIÓN
IMPRESSIONS

Impressions ha sufrido importantes cambios con el fin de dotar a sus productos de gran calidad. Para ello, ha aumentado su equipo, empleando mayor número de artistas gráficos, músicos y programadores. De este modo, ha conseguido artículos minuciosamente elaborados que están causando furor en el mercado europeo y norteamericano, como «Caesar», «Air Bucks» o «Fighter Command».

Siguiendo esa línea de dedicación exclusiva y sumo cuidado en todos los detalles que conforman sus creaciones, Impressions mostró en Londres un stand repleto de excelentes programas.

«Cohort II» constituye una versión mejorada de «Cohort: Fighting for Rome», con nuevos escenarios, enemigos, mejores gráficos y efectos sonoros... «Air Bucks 1.2» también representa la segunda parte de un conocido juego de estrategia al que se le han añadido diversos elementos técnicos. Gráficos en 256 colores, zoom, sonidos digitalizados, gran cantidad de animaciones son algunas de las características de este programa.

Una de los títulos más importantes de la casa británica del que podrán disfrutar los usuarios de PC y Amiga fue «When Two Worlds War», la estrategia llevada al hiperespacio para intervenir directamente en un conflicto intergaláctico. En él, se ha contemplado la posibilidad de que participen dos jugadores simultáneamente a través de módem. Y continuando con segundas partes de programas de éxito, Impressions mostró «Rules of Engagement 2», simulador de combate que se desarrolla en tiempo real. Ha sido programado para PC pero saldrá próximamente su versión para Amiga.

DEL CÓMIC A LA PANTALLA
DISNEY/ INFOGRAMES

A pesar de que no tenían un stand en la feria, pudimos conversar con Infogrames para que nos adelantara sus próximos trabajos en colaboración con la prestigiosa compañía Disney Software. El primero lo conoceréis la gran mayoría. Se trata de «La Bella y la Bestia», basado en la película y el cuento del mismo nombre. Es un programa para todas las edades y promete ser uno de los más vistosos en cuanto a gráficos. Sólo saldrá en PC. El segundo es un juego de plataformas que toma el nombre de su simpático protagonista, «Asterix», el popular héroe galo. Tendrá que recorrer medio mundo para encontrar a su amigo Obelix, secuestrado por los romanos. En principio está pensado que salga al mercado para las consolas Game Boy y Super Nintendo.

LA FUERZA DEL CD-ROM
INTERPLAY

Por lo que más destacó la presencia de Interplay en la edición de primavera del E.C.T.S. fue a causa de los videojuegos en formato CD-ROM que allí se pudieron contemplar. Cuatro eran los títulos

«AIR BUCKS» PC

«THE DIG» PC



«SUPER EMPIRE STRIKES BACK» SUPER NINTENDO



«THE ENTITY» PC



Mientras la exuberante protagonista de «The Entity», de los franceses de Loriciel, no nos quitaba ojo, pudimos comprobar que LucasArts seguía haciendo buenísimos programas, como «The Dig» y «Super Empire Strikes Back», que Impressions continuaba siendo una de las compañías que mejores juegos de estrategia diseñan, «Air Bucks» y que, en definitiva, no hay nada mejor que un buen programa de ordenador o consola para pasar una tarde lluviosa como las que pudimos vivir durante la celebración del show de este año.

clásicos que aparecían en Compact Disc: «Star Trek 25th Anniversary», «Castles II. Siege and Conquest», «Battle Chess Enhanced» y «Lord of the Rings». A estos, se les unirán en breve otros títulos como «Buzz Aldrin's Race into Space», «Sim City» o «Mario Teaches Typing». Independientemente del formato CD, algunos de los juegos mencionados también se presentaron en sus respectivas versiones para Amiga («Star Trek», «The Lost Vikings»,...) y PC («Rags to Riches», otra vez «The Lost Vikings»,...).

Y las consolas no se podían quedar atrás. También aquí quedó bien claro que para Interplay, la calidad es uno de los aspectos fundamentales de sus producciones. Quizá no eran demasiados cartuchos, pero todos ellos presentaban una realización inmejorable. «The Lost Vikings» vuelve a aparecer entre los títulos mencionables, sólo que ahora para Super Nintendo. En el mismo formato de cartucho se puede hablar de «Rock and Roll Racing», un divertidísimo juego de carreras, para uno o dos jugadores, que cuenta con la original inclusión de un protector de pantalla. Por último «Claymates», un arcade protagonizado por cinco curiosos animalillos, y «The Lord of the Rings» completan el cuarteto. Pero aparte de estos, hay que nombrar un cartucho que destaca por lo conocido de sus personajes. Se trata de «Robocop vs. Terminator», donde la acción, la lucha, los disparos y la adicción se elevan hasta extremos inimaginables. Todo un alarde de protagonismo el de Interplay.

MacPlay, división de la compañía para juegos de Macintosh, presentó tres juegos, de los que dos ya han sido mencionados en otros formatos: «Castles II» y «Battle Chess». El tercero lleva por título «In Search of The Fabulous Fuzzbox», que nos traslada al futuro para recuperar la robada reliquia del histórico "fuzzbox" que perteneció a un tal John Lennon. Casi nada.

CON ACENTO FRANCÉS
LORICIEL

No se puede decir que Loriciel haya sido una de las compañías que mayor número de programas presentaron en el E.C.T.S., al menos en lo que a ordenadores se refiere. Sin embargo, parece que por fin, y tras más retrasos de los previstos en un principio, serán lanzados dos juegos en los que la compañía gala ha puesto todas sus esperanzas, y numerosas horas de trabajo. «The Cartoons», una mezcla de arcade y estrategia, con dos protagonistas tremendamente divertidos y simpáticos, es el primero de ellos. Las plataformas y los obstáculos son los reyes en este adictivo juego, que saldrá en formato Amiga.

El segundo es «The Entity», un impresionante arcade cuya máxima originalidad reside en que el protagonista es la protagonista. Para que las chicas vean que también se acuerdan de ellas en esto del software. PC y Amiga son los ordenadores elegidos por Loriciel para lanzar su programa.

Y ¡cómo no!, no podían faltar los juegos de consola, a los que prácticamente ninguna compañía da ya la espalda. Junto al conocido «Best of the Best» de Super Nintendo, NES y Game Boy, Loriciel presentó en sociedad tres novedades para la hermana mayor de la familia Nintendo: «International Tennis Tour», un espléndido juego deportivo, de bonitos gráficos y fácil manejo; «Buck Rogers», adaptación del famoso cómic al mundo de la informática; y «Arcus Odissey», una aventura con todas las de la ley, donde magia, espadas y brujería se dan la mano conformando un cóctel explosivo.

EL IMPERIO CRECE
LUCASARTS

Claramente decantado hacia el mundo del PC, en todas sus vertientes, y en el sector consolas hacia la Super Nintendo, Lucasarts aparecía en el E.C.T.S., como es costumbre, con pocos programas, pero de gran calidad todos ellos. En el último de los formatos se podía contemplar «Super Empire Strikes Back», la continuación, segunda parte o secuela, como se le quiera denominar, de «Super Star Wars», en el que la batalla entre el Imperio y los rebeldes prosigue con Luke Skywalker a la cabeza de estos.

En PC, había un poco de todo, para todos los gustos, vamos. A aquellos que sueñen con más emociones al estilo «X Wing» les encantará saber que se encuentra en preparación «TIE Fighter», simulador de combate es-

pacial, al igual que aquel, pero con la pequeña diferencia de que ahora no lucharemos por los rebeldes, sino al lado del maléfico Darth Vader. «Rebel Assault» es el nombre de otro programa, muy en la línea del antes citado, que también aparecerá en CD-ROM, CD-I, y Sega Mega CD. Con quince niveles de acción sin pausa, «Rebel Assault» se perfila como una de las apuestas fuertes de Lucas. Y para los aventureros impetuosos, están dando los últimos toques a «The Dig» y «Day of the Tentacle: Maniac Mansion 2», preparándose también su versión CD-ROM. De este último juego, sobre todo, pocos comentarios hacen falta.

CREATIVIDAD SIN LÍMITES
MICROPROSE

Desde luego, si existe una compañía que destaque sobre las demás por su productividad, esa es Microprose. Tuvimos la oportunidad de deleitarnos con una enorme oferta de programas, no obstante, debido a cuestiones de espacio, os comentaremos brevemente los más interesantes.

Según pudimos deducir de los juegos presentados, la compañía reina de la simulación está ampliando sus horizontes en el campo del software de entretenimiento. Así, en Londres presentó sus primeras aventuras gráficas de las que destacamos «Return of the Phantom», ambientada y repleta del misterio que rodea al..., fantasma de la ópera. La historia transcurre en París durante el año 1993, pero no podemos olvidar que en 1881 un ser sobrenatural causo verdadero terror entre las gentes; él volverá y debemos estar preparados para cuando esto ocurra. «Pirates! Gold» nos traslada al viejo Caribe repleto de bucaneros con sed de riquezas. Estrategia, aventura y simulación estarán a nuestro alcance con este juego.

Admiramos el ajedrez clásico, pero «Chess Maniac 5 Billion and 1» aporta originalidad, humor y colorido a tan conocido deporte.

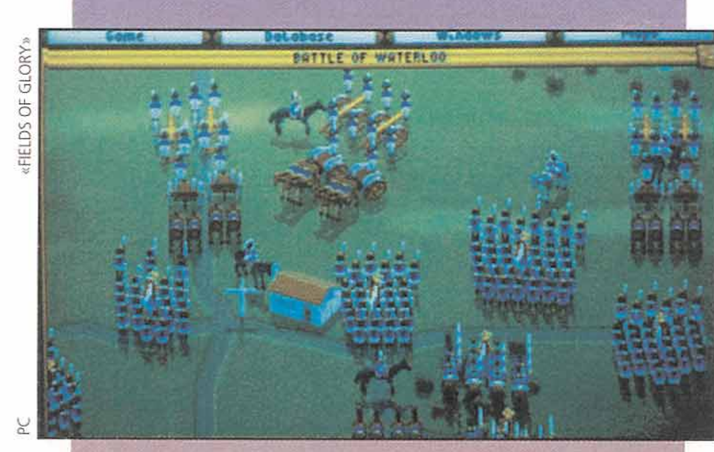
También, Microprose, junto con Magnetic Scrolls, ha comenzado su incursión en los juegos de rol preparando «The Legacy». Éste ha sido realizado en tres dimensiones y posee un argumento de lo más atractivo. Encarnaremos la figura de un miembro de la familia Winthrop que ha heredado un caserón aparentemente normal, sin embargo, cuando vayamos a conocerlo, nos veremos inmersos en la más extraña aventura.

«Fields of Glory» y «The Ancient Art of War in the Skies» son dos juegos de estrategia. «Fields of Glory» se sitúa en 1814, cien días después de que Napoleón regresara de su exilio en la isla de Elba; con él, en la piel de Napoleón, Wellington o Blucher, podréis cambiar el curso de la historia. El segundo programa combina la estrategia más depurada con la más inusitada acción del mejor arcade.

El último de los juegos para compatibles es «Dogfight», una maravilla de simulador a la altura de lo que se esperaba de Microprose. Sin embargo, está compañía nos mostró, además, gran cantidad de cartuchos para los consoleros. Tendremos a nuestra disposición un simulador de vuelo para la pequeña de las Nintendo, «F15 Strike Eagle», donde la acción transcurre en el conflictivo golfo pérsico. Más simulación para otras consolas, en este caso para Super Nintendo, con «Super Strike Eagle» disfrutaremos de estupendos gráficos en 256 colores y sonidos digitalizados.

Y, también, pudimos descubrir en la capital de la Gran Bretaña un nuevo tándem: Microprose-Sega. De la cooperación de ambas empresas ha surgido «F15 Strike Eagle II» para Mega Drive, que conserva toda la emoción y acción en tres dimensiones de las versiones para Amiga y PC.

Las tarjetas de audio, gran novedad en ediciones anteriores, fueron norma en esta edición de la feria inglesa.



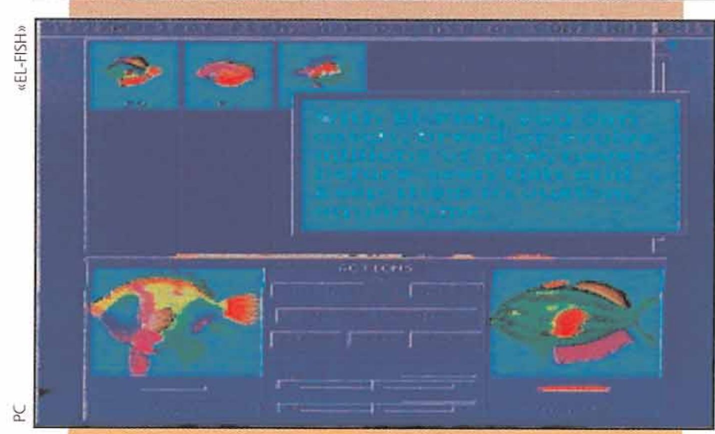
«FIELDS OF GLORY» PC



«DOGFIGHT» PC



«F-15 SRIKE EAGLE» SUPER NINTENDO



«EL-FISH» PC

Tras «Tetris», Alexander Pazhitnov no ha estado en absoluto parado. Prueba de ello era el genial «El-Fish». Y Microprose tampoco se detiene nunca; ahora comienzan a dar "guerra" en el mercado de consolas. Pero claro, sin olvidar su mercado tradicional: el PC. «Fields of Glory» y «Dogfight» eran la demostración de que se nos avecinan muy buenos programas.

PROYECTOS DE FUTURO
MILLENNIUM INTERACTIVE

En esta ocasión, el formato Amiga se llevó la palma entre los proyectos de Millennium. Seis fueron los que presentaron en la feria inglesa. «Metamorphosis» fue el primero, aunque este título aún es provisional. Los formatos de Amiga y PC darán vida a un simpático personaje cuya misión será la de reconstruir su cuerpo completamente, tras la desmembración sufrida después de una metamorfosis espectacular. «Metamorphosis» sorprenderá como arcade de plataformas por la amplia gama de colores utilizados en la realización de sus gráficos y personajes.

"Mi nombre es Pond, James Pond..." ¿Quién podrá olvidar alguna vez a este popular personaje? Creemos que nadie, y menos ahora, después del E.C.T.S. de primavera, ya que Millennium nos ofrece las tres entregas de Pond de una sola vez. Las dos primeras mejoradas y preparadas para funcionar a la perfección en los Amigas 1200 (aunque «James Pond 2. RoboCod» también se podrá jugar en PC). Referente a «James Pond 3, Operation Star5h», los Amiga 500, 600 y 1200 serán sus campos de operaciones. Pero, casi lo mejor de esta nueva entrega es que nuestro héroe librará sus batallas en el espacio, en una nave que ha sido secuestrada por unos piratas estelares, bajo las órdenes de Dr. Maybe.

En el año 411 del planeta Zarg, cuatro razas luchan por conquistar el interior de su planeta en la "carrera" que anualmente celebran sus dirigentes. Estos es «Diggers», o dicho en castellano, los excavadores, que buscan las posibles riquezas que existan en su subsuelo. Para finalizar con la presencia de Millennium en el evento inglés, un título también provisional, pero no por ello carente de interés. Se trata de «Beastball», para Amiga 1200 y PC, un juego que supondrá una revolución temática, pues es una competición que simula deportes del futuro. Una completa liga, que podrá ser librada por uno o dos competidores, marcará las diferencias entre los mejores luchadores, que tendrán que ser los más diestros en unos deportes que unen elementos de juegos de fútbol americano, de «Tom y Jerry» y de «Terminator». La diversión está garantizada.

DE TODO Y PARA TODOS
MINDSCAPE

Muchos son los lanzamientos previstos por parte de esta compañía para las fechas venideras. En el E.C.T.S. pudimos admirar ya la versión acabada de «Battletoads», ese juego protagonizado por unos sapillos verdes que pretenden emular las hazañas de sus primas las tortugas ninja.

Un programa que dará mucho que hablar y dejará boquiabierto a más de uno es el relajante, exótico y bello «EL-FISH». Por definirlo brevemente os diremos que se trata de un tipo «Sim City» pero bajo el agua. Tendremos que crear especies marinas y hacerlas sobrevivir en su hábitat de la mejor manera. Un programa original e imaginativo donde los haya.

La trilogía del Star Wars ha sido versionada montones de veces pero nunca a nadie se le había ocurrido la idea mezclar a todos los personajes de la película en un juego de ajedrez. Con «Star Wars Chess» podremos ver cómo combaten entre sí, Luke Skywalker, Darth Vader y el resto de los protagonistas en un divertido escenario plagado de animaciones y efectos especiales. Estos dos títulos aparecerán para PC.

Y para PC y Amiga vimos una estupenda aventura gráfica, «Liberation», que nos trasladará al siglo XIX como miembros del tribunal supremo.

Para finales de la primavera saldrá un divertido y simpático arcade de plataformas protagonizado por un pollito, su nombre: «Alfred Chicken». En principio su aparición será para Game Boy y Amiga, para después aterrizar en la NES y Super Nintendo.

Si antes hablábamos del «Sim City» a los amantes al género les agradará saber que Maxis acaba de lanzar «Sim Life» y «Sim Farm». Uno es un simulador de vida animal, y el otro trata sobre la vida y cuidados en una granja.

En lo referente al sistema multimedia, Mindscape sigue engrosando su catálogo con títulos como «Guinness Book of Records» en CD-ROM.

No cabe duda de que la mejor forma de aprender es jugando. Esto es lo que nos propone «Mario is Missing», buscando a Mario por todo el mundo, aumentaremos nuestros conocimientos geográficos. Disponible próximamente para PC, Amiga, NES y Super Nintendo.

Además de software, también presentaron un novedoso artículo que consta de un sintetizador electrónico acompañado de un programa, que conectado al PC, Amiga, NES, Super Nintendo o Mega Drive, nos enseñará a tocar el piano e interpretar melodías de la manera más didáctica y entretenida que jamás se haya visto.

HACIA EL CD-ROM, POR INSTINTO
MIRAGE

Mirage es otra de las compañías que ha decidido ampliar su plantilla, formando un nuevo grupo de programadores que ha tomado el sugerente nombre de Instinct. A la cabeza de dicho departamento se encuentra Sean Griffiths, hasta hace poco integrante de los Bitmap Brothers, que dirigirá la producción de los programas en formato CD.

Durante los días que duró la feria pudimos contemplar algunos de los productos creados por el nuevo equipo, por supuesto, todos ellos en CD. «Rise of the Robots» es el primer proyecto de Instinct. Ha sido diseñado utilizando un software de modelado en tres dimensiones que proporciona imágenes gráficas de una calidad muy elevada. A modo de film, se ha elaborado «Return to the Lost World» participando hasta un total de veinte actores para su realización.

«Space Junk» se lleva el Oscar a la originalidad. Imagitec Design ha aportado una moderna técnica de creación y animación de los personajes que consiste en la filmación y posterior digitalización de actores "enfundados" en caretas de latex, confeccionadas por una compañía profesional de modelado. Para terminar con los juegos para CD nada mejor que mencionar un simulador de combate lleno de acción y cargado de realismo cuyo nombre lo dice todo: «Adrenalin Factor».

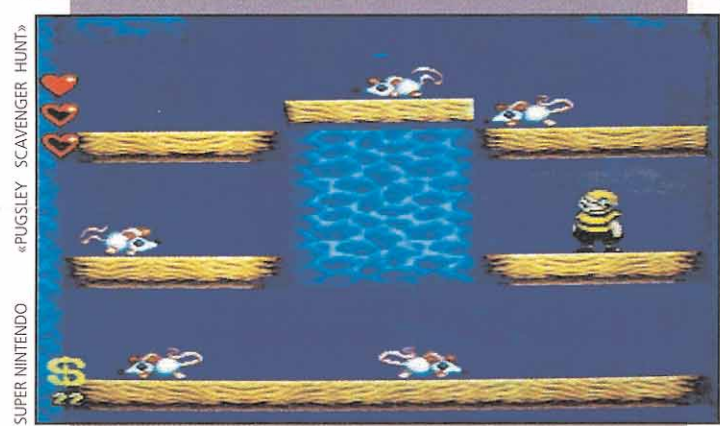
Sin embargo, Mirage no acabó de sorprendernos, pues se reservó para el final dos de los programas más esperados, «Ragnarok» y «Human Race. The Jurassic Levels».

EN ABRIL, NOVEDADES MIL
OCEAN

Muy en serio se tomaron en Ocean los preparativos de la feria, a tenor del voluminoso número de programas que se pudieron contemplar en el E.C.T.S., tanto para ordenador como para consola. En el primer apartado, hay que hacer mención de dos grandes juegos. «Odissey» nos meterá de lleno en una magnífica aventura galáctica, en la que gráficos, sonido y ambientación ocupan un lugar preponderante, digno sucesor de aquella maravilla llamada «Epic». En segundo lugar se encuentra «Inferno», gracias al que nos pondremos a los mandos de las más sofisticadas aeronaves de la actualidad, en el papel de un piloto de élite en multitud de misiones. Este juego aparecerá en formato PC y Amiga 1200, y «Odissey» lo hará, por el momento, únicamente en PC.

Y mientras unos se divertirán pilotando aviones o naves espaciales, otros lo harán viajando hasta la prehistoria o, lo que es lo mismo, hasta «Jurassic Park», el estandarte de Ocean para el futuro más cercano. Desarrollado al mismo tiempo que Mr. Spielberg filmaba la película que da nombre al juego, «Jurassic Park» aparecerá en todos los formatos imaginables de consola y ordenador, incluyendo el CD-ROM. Para completar,


«ALFRED CHICKEN» AMIGA


«PUGSLEY SCAVENGER HUNT» SUPER NINTENDO


«JURASSIC PARK» PC


«PUGGSSY» MEGA DRIVE

Spielberg tiene ya otro éxito seguro. Eso sin llegar a estrenar su última película. Y Ocean, que se ha gastado una cifra con muchos ceros para conseguir los derechos del film, otro. «Jurassic Park» está al caer. Pero la competencia no pierde de vista a estos magos del byte y contraatacan con juegazos, que sin tener nombres famosos, son igual de interesantes: Psygnosis ha creado «Puggssy» y Mindscape no va a parar hasta hacer famoso a un personaje muy curioso: «Alfred Chicken» o, para los hispanoparlantes, "Alfredo, el Pollo". Curioso el nombre.

Ocean informó de los diversos lanzamientos que acompañarán a los anteriormente mencionados.

Juegos como «A-Train» para Amiga, junto a un «Construction Set» de dicho programa para PC, Amiga y Macintosh; «Universal Monsters» para Amiga y Atari ST; e «International Open Golf» y «Burning Rubber» para Amiga y PC, lanzándose además, la versión de Amiga 1200 de estos dos juegos.

En el apartado de consolas, Ocean ha preparado un montón de divertidos cartuchos para todos los poseedores de una máquina de Nintendo. Así, destaca «Pugsley's Scavenger Hunt» para NES y Super Nintendo, la segunda parte del alocado «La Familia Addams». A partir de junio es cuando la cosa tomará un cariz más importante, con títulos como «Lethal Weapon» para NES y Game Boy, o «CoolWorld» y «Super James Pond» para idénticos formatos. En septiembre se abrirá la veda del dinosaurio en el ya mencionado «Jurassic Park», que aparecerá para las tres consolas de Nintendo; siguiéndole en los meses posteriores «Mr. Nutz», un divertido arcade de plataformas y «Eek The cat», ambos para Super Nintendo, junto a «Dennis», para Super Nintendo, NES y Game Boy. Por último, se prepara la conversión de un clásico de Ocean para ordenador, «Los Intocables», para la dieciséis bits de Nintendo.

LA IMAGINACIÓN DE CHRIS ROBERTS
ORIGIN

No se puede decir que Origin presentara muchos productos en este E.C.T.S., pero es que la calidad de su único lanzamiento cubría las expectativas de todos los visitantes al impresionante stand que se habían montado. Por allí rondaba Chris «Wing Commander» Roberts mostrando a propios y extraños de lo que es capaz su «Strike Commander». Con 35 megabytes de espacio en el disco duro y un ordenador medianamente rápido, ¿quién no tiene ya un 386?, «Strike Commander» es poco más o menos que espectacular. Una simulación de vuelo con unas animaciones sensacionales, un sonido genial y unos gráficos de otra galaxia. Esto es basicamente el nuevo juego de Origin.

Y, por otra parte, se rumoreaba que «Privateer» estaba ya a punto de ser terminado. El mutismo de la compañía sobre este nuevo juego tipo «Elite» era casi absoluto. Tendremos que esperar al mes de septiembre para que la compañía de Lord Bristish dé a conocer lo que será sin duda un nuevo bombazo. Paciencia.

A TODA MÁQUINA
PSYGNOSIS

Desde luego estos chicos es que no paran, cosa que es de agradecer por todos los adictos al mundillo del software de entretenimiento. Muy pronto, los especialistas en el Amiga nos sorprenderán con excelentes programas para los usuarios de la máquina de Commodore, PC y Mega Drive.

Entre los que nos mostraron para Amiga destacan: «Combat Air Patrol», un estupendo simulador de vuelo; «Walker», un arcade que promete crear un nuevo concepto en lo que a juegos de este tipo se refiere. «Hired Guns» es otra atrayente mezcla de juego de acción y aventura, que además de poseer una inmejorable jugabilidad, vendrá acompañado de nada menos que 8 megas de datos y 1mega sólo en sonido. Todo ello en una perspectiva tridimensional. Estará disponible para Amiga y PC.

Para los poseedores de un Mega CD les esperan mag-



níficas producciones como «Dracula», que incluye secuencias del film; o «Microcosm», donde tomaremos el papel de un piloto espacial para combatir en múltiples y variadas misiones.

Psygnosis también llevó a la feria varios cartuchos para Mega Drive y Super Nintendo: «Puggssy» y «Wiz 'n' Liz», que también saldrá para Amiga.

FÚTBOL PARA TODOS
RENEGADE SOFTWARE

En el stand de Renegade fuimos testigos de lo que parece ser una realidad. «Uridium II», programado por Andrew Braybrook, está recibiendo los últimos retoques antes de que salga a la venta para el próximo otoño, exclusivamente en formato Amiga. Se han aprovechado las cualidades de la máquina para dotar a un clásico de una calidad como sólo el señor Braybrook sabe hacerlo. Y hablando de clásicos. La aparición de «Sensible Soccer» para PC es inminente. Su conversión desde la máquina de Commodore incorporará nuevos equipos (incluidos los países de reciente creación, como Croacia), y sin perder ni un ápice del original. Además, Sony se ha hecho con la licencia para trasladar tan espectacular juego de fútbol a las consolas, en concreto para todas las de Sega y las de Nintendo. Pero aquí no acaba la cosa. También están preparando «Sensible Soccer II», o lo que es lo mismo, «Sensible World of Soccer», continuación del primero. Todavía no se conocen sus características definitivas, pero promete convertirse en el simulador de fútbol definitivo. En principio, está previsto que aparezca en Amiga, PC y Atari ST.

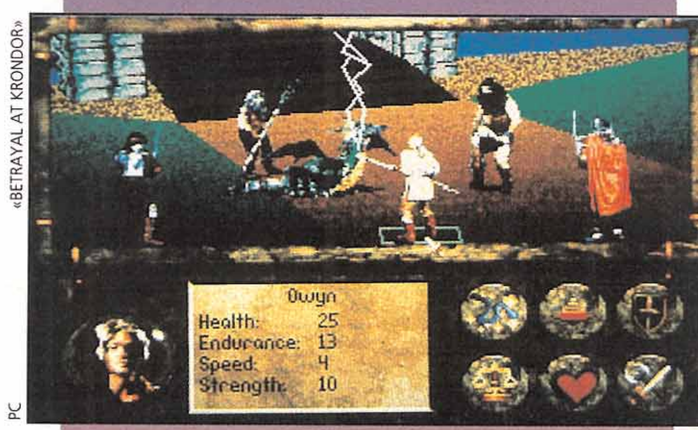
Los PCs recibirán pronto «Fire & Ice» y «The Chaos Engine», conversión de sendos programas editados en Amiga. Para finalizar, «Ruff & Tumble» nos trasladará a un mundo de fantasía al estilo de «Alicia en el País de las Maravillas» o «El Mago de Oz». Unicamente los poseedores de un Amiga podrán disfrutar de él.

TRABAJO DE GRAN CALIDAD
SIERRA ON LINE

A pesar de que esta compañía norteamericana es conocida en nuestro país por sus excelentes aventuras gráficas, no penséis que sólo realizan este tipo de programas. En Londres fuimos testigos de que también saben hacer simuladores de vuelo y juegos de rol con gran calidad. Además, con la llegada de nuevos soportes como son el 3DO o los CD de Nintendo y Sega, la familia Sierra crece a pasos agigantados. Para PC tienen preparados «Betrayal at Krondor» y «Aces over Europe». El primero es un juego de rol que cuenta con imágenes digitalizadas de los personajes y de los decorados. El segundo es un simulador de vuelo ambientado en la Segunda Guerra Mundial, con el que podremos intervenir en las batallas más importantes que tuvieron lugar en aquella época. Ambos saldrán en formato PC (solo para 386 o superior).

De la mano de Al Lowe, creador del famoso «Larry», aparece un nuevo personaje llamado Freddy Pharkas. Con un estilo también de comedia, sus aventuras y desventuras tendrán lugar en el viejo Oeste, donde cree en la verdad y la justicia y lucha por ellas hasta la muerte. Otros títulos de inminente aparición son «King Quest VI», «Police Quest IV» y «Space Quest V». Además, la continuación de las aventuras de Adam en «Eco Quest: The Lost Secret of then Rainforest», en el que tendremos que seguir cuidando de la naturaleza si no queremos morir con ella.

Si en el 92 el Falcon 030 de Atari tenía su propio stand, este año ninguna compañía contaba con dicho ordenador.



«BETRAYAL AT KRONDOR» PC



«KING QUEST VI» PC



«ISHAR 2» PC



«LAWNMOWER MAN II» SUPER NINTENDO

El pasado se une con el futuro en la mente de los creadores de videojuegos. Una traición en Krondor, «Betrayal at Krondor», un brujo ocupado con hacernos la vida imposible, «Ishar 2», un rapto misterioso, «King´s Quest VI» se mezclan con un cyberfuturo repleto de ordenadores y realidades virtuales en «El cortador de césped II» o, si lo preferís, «Lawonmower man II».

DEL TREN AL ROL
SILMARILS

Tras el exitazo de «Transarctica» los programadores de la compañía francesa se han tomado unas cortas vacaciones y sólo preparan, para los próximos meses, un juego. Se trata de "Ishar 2", que por cierto estaba prácticamente terminado, y que presenta bastantes novedades con respecto a la versión anterior. Entre ellas cabe destacar un mapeado más extenso y diversos efectos especiales sonoros y visuales que hacen del programa uno de los más completos juegos de rol del momento. Todas las nuevas incorporaciones a "Ishar 2" son fruto de las cartas recibidas en Silmarils por los aficionados a los JDR que compraron la primera parte del programa, así que se puede decir que "Ishar 2" es un juego hecho a medida de los usuarios.

LLUEVE SOBRE LAS CONSOLAS
STORM

Una lluvia de calidad empapa todos los cartuchos que Storm presentó en Londres. El primero en "mojarse" fue «James Pond´s, Crazy Sports», porque este juego se desarrolla en una completa competición acuática. Desde las 100 metros "splash", hasta el salto de la rana, pasando por el lanzamiento de concha y un total de ocho eventos de lo más originales, se darán cita en esta simpática aventura de Pond, en la que podrán jugar de uno a cuatro jugadores a los mandos de una Super Nintendo. Para no dejar a la grande de Nintendo, Storm también presentó un buen montón de juegos que ocupan los 16 bits de la firma japonesa. «Boat Dual» también va de agua..., es decir, que se ocupa de igual modo de deportes acuáticos. Pero más concretamente de las veloces lanchas que cortan el agua de pantanos y mares a velocidad de vértigo.

«Pinball Dreams» es, pues eso, un juego para fanáticos de los pinballs, para los que están todo el día soñando con pulsar un flipper. Transportar Troddlers a la tierra a la que pertenecen por medio de una máquinas capaces de tan complejo viaje, será el reto que nos proponga el cartucho de Super Nintendo «Troddlers». Lo malo de la historia es que en nuestro afán de ayudar a esos exiliados, podremos, sin querer, convertirlos en zombies que harán peligrar nuestras vidas en 175 niveles. Para cerrar el capítulo de Storm, lo haremos de forma virtual, es decir, con «Lawnmower Man II». La excelente película que se estrenara hace poco en las pantallas de nuestro país, ha dado motivos suficientes como para hacer no sólo uno sino dos juegos de la misma. Desgraciadamente, todavía no hemos visto el primero de ellos, cuando Storm ya nos presenta la segunda entrega. Y para colmo lo hace en distintos formatos: Super Nintendo, Game Boy y PC, además de todos los formatos que incorporen CD-ROM. Nuestra misión en «Lawnmower Man II» será la de parar a un poderosísimo ser que hemos creado, antes de que nos destruya. De este modo, deberemos salir victoriosos de un sinfín de niveles, en los que nos esperan Cyberjobe y sus secuaces.

MAS ALLÁ DEL FLIGHT SIMULATOR
SUB LOGIC

Sub Logic fue la compañía que, hace mucho tiempo, desarrolló el conocido Flight Simulator de Microsoft para PC. Separados de la poderosa multinacional, Sub Logic ha diseñado una completa gama de productos basados todos ellos en la simulación aérea. Sub Logic, que nun-

ca había tenido distribución en nuestro país, va a ser, a partir de ahora, una de las compañías estrella de Proeinsa.

«ATP» es el nombre del simulador que se pondrá enseguida a la venta. Es, por supuesto, una versión muy mejorada del «FS 4.0» e incluye posibilidad de volar con aviones de pasajeros o de carga. «ATP» cubre fielmente todos los Estados Unidos, con más de 350 aeropuertos, y promete dentro de poco incorporar escenarios de Europa y Japón. Además incorpora control para Sound Blaster que permite escuchar de viva voz las instrucciones de la torre de vuelo en nuestras aproximaciones a las pistas. Como podéis ver, real como la vida misma.

TODO TIPO DE JUEGOS
U.S. GOLD

U.S. Gold tenía en su stand programas de todas las clases. Esta compañía es en el Reino Unido la que distribuye los productos de Delphine, Lucasarts o SSI por poner unos pocos ejemplos, con lo que imaginad lo que presentaban en la feria. Comenzaremos por Delphine que mostraba su genial «Flashback» en todos los formatos de consola y ordenador. En lo referente a Lucasarts os remitimos a otra de las secciones de este reportaje, dedicada exclusivamente a la importante compañía americana. En SSI tenían preparado «Blade of Destiny», un programa basado en una serie de juegos de rol de mesa alemanes denominada «Realms of Arkania». Una de sus principales ventajas es un enorme, y lo decimos en serio, mapeado en el que se incluyen bosques, ciudades, mazmorras y un sinfín de variados escenarios. Otro juego que espera fecha de lanzamiento es «Eye of the Beholder III Assault on Myth Drannor». No creemos que la tercera parte de un clásico como es el «Eye of the Beholder» necesite presentación. Su calidad viene avalada por el increíble número de aficionados a los RPG que lo consideran casi una obra maestra. «Dark Sun» era el último título que SSI tenía ya casi terminado.

Más programas que merecen atención: «Crusaders of the Dark Savant» es la séptima parte de la serie «Wizardry», otra conocida de los aficionados a los RPG; «Terminator 2029» será un juego de rol con tintes arcade que presentará unos gráficos auténticamente espectaculares; por último, «Wayne Gretzky Hockey 3» estará presentado por una estrella del hockey sobre hielo en U.S.A.

CONSOLAS Y CD-ROM
VIRGIN

Virgin continúa en su línea habitual. Tenía muchos e interesantes productos, no en vano es una de las compañías más grandes, y sobre todo estaba dispuesta a atacar en dos frentes: el CD-ROM y las consolas. En CD pudimos ver ya terminado «The 7th Guest», programa del que ya os hemos hablado en muchas ocasiones; parece que este séptimo invitado llegará sin más demoras este mes de mayo. «Dune» también ha sido objeto de una nueva versión en CD que incorpora muchas más imágenes y, por supuesto, una nueva banda sonora. «Kyrandia» será el tercer juego en CD-ROM y «Shuttle» le seguirá aún sin fecha fija. En disco también había previstas interesantes novedades: «Lands o´ Lore», un juego de rol; «Goal», para Amiga y PC, que es la tercera parte del archifamoso «Kick Off»; «Beneath a Steel Sky», una nueva aventura de los programadores de «Lure of the Temptress»; «Dune II Battle for Arrakis», las nuevas aventuras de Paul Muad'dib en su búsqueda por la especia; «Appocalypse», para Amiga y ST, un arcade total; «Pool», un juego de billar para PC; «Cannon Fodder», también para Amiga y ST únicamente; y, por último, «Caesar's Palace for Windows», un programa que nos lleva al casino más famoso de Las Vegas.

En cuanto a consolas, Virgin va a saturar la Mega Drive y la Master System con una enorme cantidad de buenos títulos. El nuevo Mega CD no va a ser ajeno a esta invasión: «Terminator CD», «Cool Spot», «Another World CD» y «Dinoblades». Mega Drive tendrá disponibles: «Mega lo manía», «Global Gladiators», «Another World», «Cool Spot», «Superman», «Populous II», «Muhammad Ali´s Heavyweight Boxing», «Robocop vs. Terminator» y «Jungle Book». Master System, por su parte, disfrutará de: «Global Gladiators», «Superman», «Super off Road», «Wolfchild», «Battletoads», «Cool Spot», «Jungle Book». Y, por último, en Game Gear podremos ver: «Global Gladiators», «Superman», «Double Dragon», «Wolfchild», «Cool Spot» y «Jungle book».

Equipo Micromanía

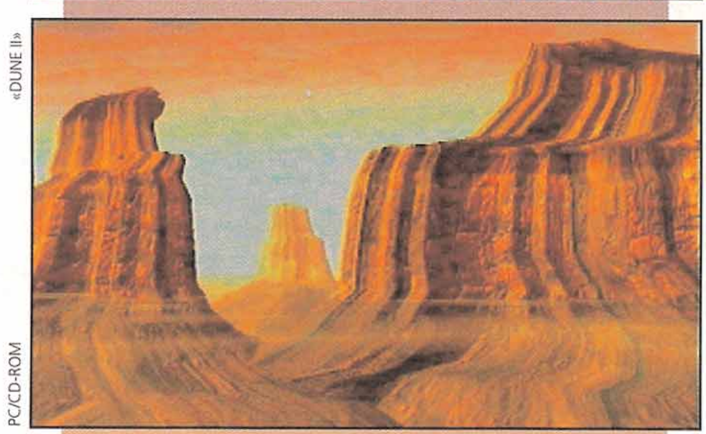
«A.T.P.» PC



«DARK SUN» PC



«DUNE II» PC/CD-ROM



«GLOBAL GLADIATORS» MEGA DRIVE



Como un pájaro, pero en avión claro, se podía volar con «A.T.P» de SubLogic. Un buen sistema de transporte para visitar el enorme mundo del «Dark Sun» de U.S. Gold o el de «Dune», Virgin, en su nueva versión CD Rom.
Pero la poderosa Virgin no sólo está pensando en PC y CD Roms. «Global Gladiators» es un interesante juego para Megadrive que incorpora una de las mejores bandas sonoras que hemos podido escuchar en la dieciséis bits de Sega. Digna de aparecer por separado en un disco. O casi.

LA FERIA ENTRE BASTIDORES

Seguro que estáis deseando que os contemos todos los cotilleos del "Trade". Pues los hubo para todos los gustos. Comenzamos por comentaros que Dino Dini andaba por Virgin orgulloso de su «Goal!» y de..., ¡su hijo! Mr. Dini viajaba acompañado de su esposa a la que le faltaba muy poco para ser mamá.

El incendio del almacén de Erbe era otro tema sobre el que las compañías "ametrallaban" a preguntas a nuestros corresponsales.

Si en la edición de septiembre del 92 pudimos ver en persona a un Lemming y a James Pond, este mes de abril el E.C.T.S., recibió la visita de Alfred Chicken, un James Pond que había cambiado de vestuario y color de piel, Zool, y unos cuantos dinosaurios escapados de la última película de Spielberg.

Alexander Pazhitnov, el "papá" del «Tetris», ha fijado su residencia, y la de su compañía Animatek, en la soleada california. Algo impensable hasta hace unos años.

Lord British, Richard Garriot, andaba por el stand de Origin con una larga coleta. Parece ser que se la deja cuando comienza a trabajar en un nuevo juego y se la corta, como los toreros, cuando lo acaba. ¿Se tratará de «Ultima VIII»? Por cierto, casi le llegaba hasta la cintura o sea que le debe faltar poco.

Y siguiendo con Origin, el hermano de Chris "Wing and Strike Commander" Roberts era el piloto más asiduo en el puesto de mando en el que se había convertido el stand de la compañía. A veces había casi que "arrancarle" el joystick de las manos. Y es que no hay nada como la familia.

Los encargados de SubLogic estaban de lo más deprimidos. Las normas de la C.E.E. habían impedido la entrada en la aduana de los ordenadores en los que pensaban mostrarnos sus productos. Su stand consistía en una mesa y un par de sillas. La falta de material era sustituida con una gran profesionalidad y simpatía por su parte.

A François Lourdin, uno de los máximos responsables de Infogrames, se le juntó el agotamiento de la feria con la preocupación de viajar a EE.UU. para pasar los rigurosos controles de la Disney con el último juego de la compañía gala, «La bella y la bestia».

Y, poco más, os podemos contar: que durante tres días vivimos para y por los videojuegos; comimos con ellos; y, prácticamente, dormimos también con ellos. Lo que pasa es que nos gustan tanto que no nos importó. De hecho, ya estamos pensando en el próximo show.



the legend of RAGNAROK

TODOS LOS DIOSES TOMARAN PARTE EN ESTA BATALLA

Estrategia

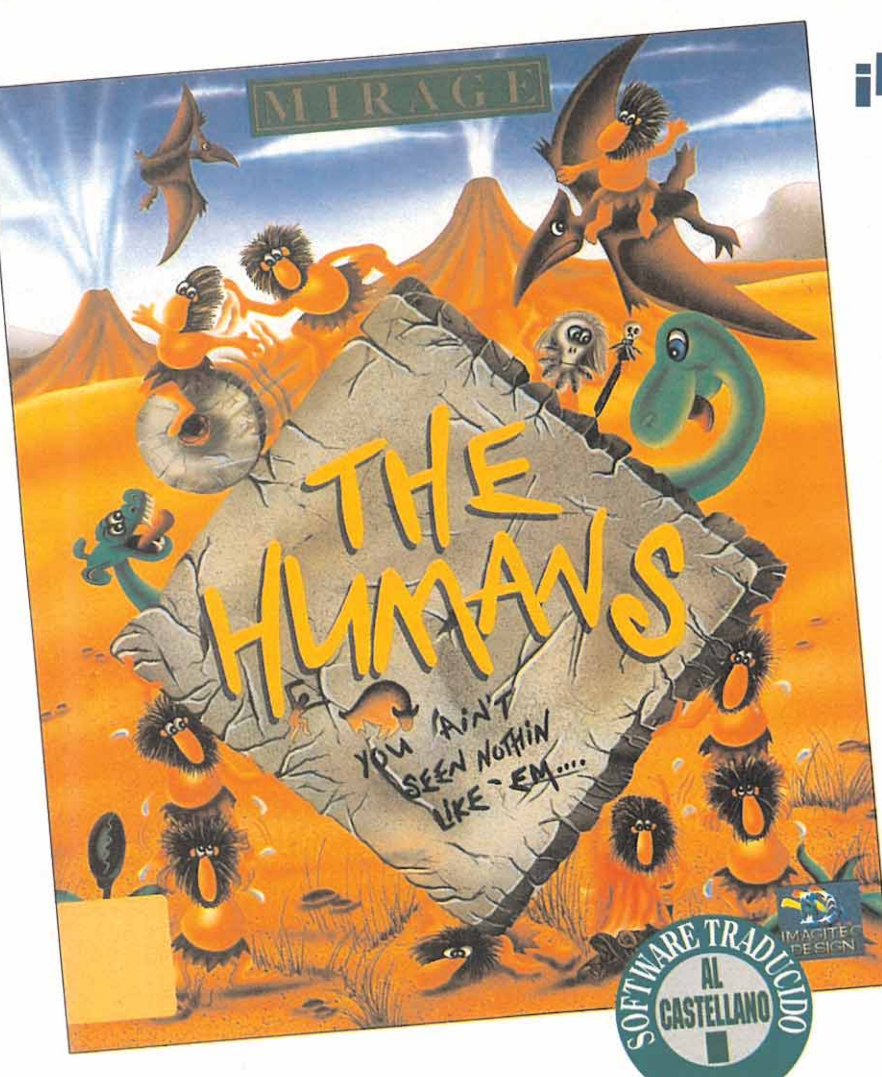
Odín, el rey de los Dioses, sabe que está destinado a morir en Ragnarok y está decidido a probar cualquier método para evitar su destino. Todos los dioses y sus batallones se reunirán para tomar parte en ésta enorme y apocalíptica batalla.

Disponible en PC.



THE HUMANS
HUMANS RACE

VERSION COMPLETA Y DISCO DE DATOS

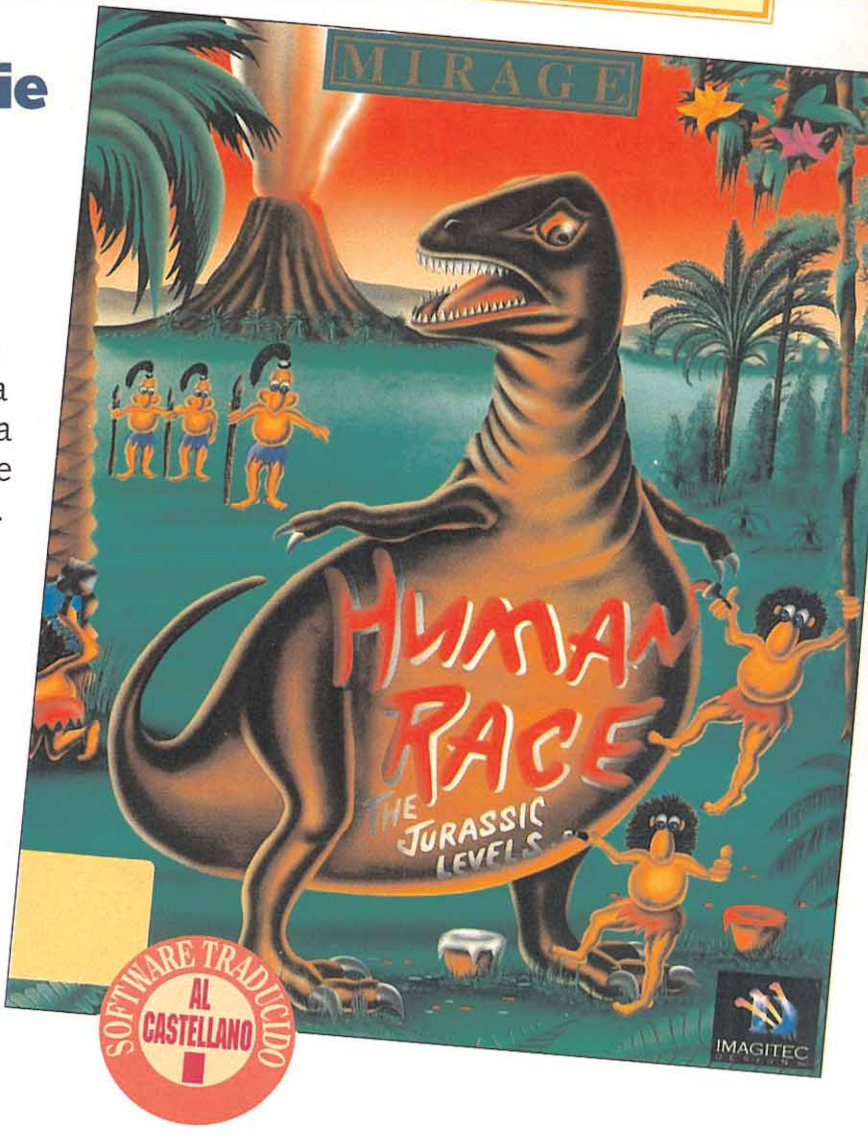


¡Haz a tu especie sofisticada e inteligente!

Plataformas

The Humans es un vistazo cómico a la evolución de la Humanidad y te catapulta a un reto tras otro a través de 100 sorprendentes niveles. Situado en tiempos prehistóricos, el juego pone en el jugador la responsabilidad de dar forma a la especie para convertirla en la sociedad sofisticada e inteligente que adoramos hoy.

Disponible en PC y Amiga.



DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

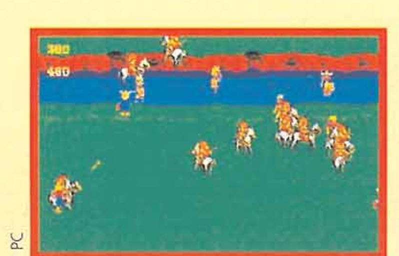


Cohort II...¡Qué cooorte!

COHORT II

La estrategia es un género muy delicado que necesita programas de gran calidad para ampliar sus fronteras entre los usuarios de software de entretenimiento. Impressions no lo ha conseguido esta vez con «Cohort II» pues sólo gustará a los poseedores de «Caesar», el resto tendrá que esperar a un nuevo lanzamiento.

- **IMPRESSIONS**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Estrategia**



PC

Podremos realizar varios desplazamientos tácticos para conseguir nuestro objetivo: aniquilar al adversario.

Algo "cortadillos" nos ha dejado «Cohort II»; mucho habíamos oído hablar de él, venía con vitola de campeón y nos ha decepcionado; nos explicamos. Este programa se vende solo, cuando realmente es un complemento del «Caesar», también de Impressions. Juntos forman un buen menú estratégico digno de ser jugado, pero cada uno por su camino... «Caesar» era bastante aceptable, sin embargo, cojeaba en la representación gráfica de las batallas. «Cohort II» parece haber sido programado exclusivamente para cubrir esa deficiencia, ya que todo su desarrollo consiste en continuos combates.

SOLDADITOS DE PLOMO

La acción se sitúa en la época del nacimiento de la república de Roma, en plena guerra campal entre los guerreros bárbaros y la legión romana.

Una vez seleccionado en cual de los dos frentes participaremos, elegimos el tipo de terreno donde tendrá lugar el enfrentamiento, de entre los diez que nos ofrece el programa. Cada uno tiene determinadas características –liso, montañoso, con ríos, bosques, etc.– e influye en el resultado final.

Nuestro ejército dispone de siete tipos de infantería, –ligera, pesada, arqueros...– y sus componentes mantienen tan disciplinada formación que parecen miniaturas de plomo. Cada tropa posee distintos atributos de fuerza y moral, y está especializada en un tipo de lucha.



PC

Excepto los gráficos de los soldados, los demás resultan algo simples, tanto en variedad como en definición.

NUESTRA OPINIÓN

Lo más destacable de «Cohort II» son las animaciones de las batallas, que parecen estar representadas en una maqueta por la que se desplazan los hombres. Los aspectos técnicos restantes, tanto gráficos como sonido, han sido muy descuidados.

Como decíamos al principio, «Cohort II» forma un buen equipo con «Caesar», pero solo, resulta aburrido y falto de adicción.

E.R.F.

«Cohort II» debe entenderse como un complemento de «Caesar».

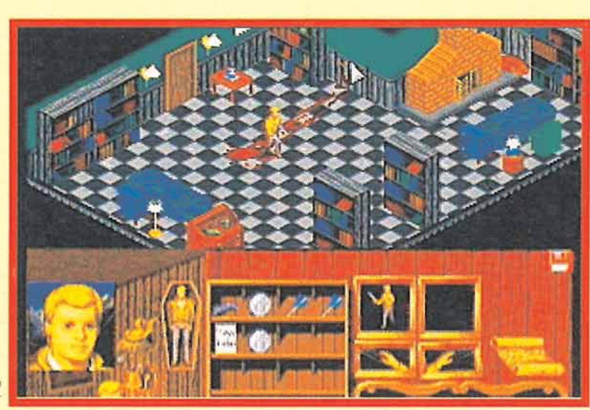
57

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	56
ADICCIÓN	59
SONIDO	40
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	60

El terror ya tiene cara

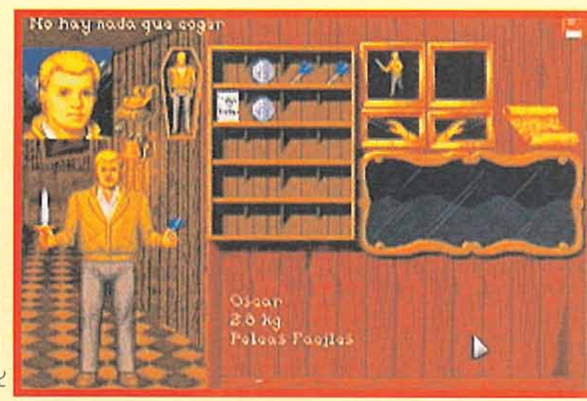
VEIL OF DARKNESS

Si a un aficionado a los juegos de rol le preguntásemos de repente cúal es la compañía que más recuerda en torno a este tipo de programas, en el 99% de los casos contestaría a la pregunta: SSI. La razón es evidente. SSI se ha especializado en este género y, tras la buena acogida de «The Summoning», ahora nos llega «Veil of Darkness».



PC

Detrás de algunas puertas se ocultan fenómenos extraños que sólo con nuestro ingenio lograremos descubrir.



PC

La pantalla de inventario presenta un gran parecido con la del fantástico «The Summoning», aunque con ciertas mejoras.



PC

La interacción con los NPC's será una labor que debemos realizar a menudo, si deseamos finalizar con éxito la aventura.



PC

El escenario por el que nos movemos es un pueblo de Rumanía, afectado desde hace tiempo por una extraña maldición.

- **SSI**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Juego de rol**

La acción se desarrolla en un pequeño pueblo dejado de la mano de Dios próximo a los Cárpatos, en el que habita un hombre llamado Kairn. Éste tiene la fea costumbre de acabar con las vidas de los demás y le gusta la sangre más que al mismísimo Drácula, con quien comparte su condición de vampiro. Debido al inmenso poder del que goza, fruto de su peculiar naturaleza, tiene a toda la zona aterrorizada y preguntándose quién será el siguiente.

UN ACCIDENTE PROVIDENCIAL

Un día, mientras sobrevolabas en tu aeroplano la región, una fuerza atrajo al aparato hacia la tierra, y éste se estrelló inevitablemente. Por suerte, una hermosa joven te recogió y curó tus heridas. Cuando estuviste mejor, su padre os relató una antigua profecía que aseguraba que alguien que "cayera" de los cielos, se convertiría en el salvador de su pueblo y acabaría con el malvado Kairn. ¡Qué oportuno!

«Veil of Darkness» presenta una perspectiva isométrica superior, desde la cual vemos una parte del territorio, que se va desplazando en la dirección en la que nos movamos. En nuestro camino encontramos varios edificios habitados por determinados personajes (NPC's) con los que tenemos que hablar. El modo de interactuar con ellos es a través de ventanas de diálogo,donde se presentan ciertas palabras claves sobre las que debemos preguntar. También podemos obtener valiosa información mediante palabras ocultas que habrán aparecido en anteriores conversaciones, pero que se relacionan con nuestro actual interlocutor y son de vital importancia para avanzar en la aventura. Estas últimas no figuran en la ventana sino que se introducen con el teclado –por supuesto, el programa está traducido al castellano–.

También contamos con la típica pantalla de inventario que presenta las características principales de nuestro héroe, los objetos que lleva y los que están en uso, así como los hechizos de los que dispone.

NUESTRA OPINIÓN

«Veil of Darkness» se nos antoja como uno de los mejores JDR del momento, debido en gran parte a un impactante argumento que nos va introduciendo poco a poco en un mundo del que no es fácil escapar. Asimismo, destaca su excelente ambientación, conseguida gracias a una banda sonora que a más de uno le hará saltar de la silla, y unos gráficos que podrían dar un susto de muerte en cualquier momento; especialmente si estáis solos, el sol ya se ha ocultado en el horizonte y un rayo ha caído al lado de vuestra ventana.

Además, posee una adicción que se eleva hasta cotas inimaginables, propias casi en exclusiva de este tipo de juegos. Y, a pesar de que los movimientos del protagonista resultan en algunos momentos un tanto imprecisos, con práctica llegaremos a ser unos expertos controlándolo y superando las dificultades de esta nueva "pesadilla".



O.S.G.

Similar a una película de terror de la que somos protagonistas.

89

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	90
SONIDO	84
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	75



Un juego de niños

HOME ALONE 2

El joven actor MaCaulay Culkin se hizo famoso hace un par de años gracias a su interpretación del pequeño Kevin en el taquillero filme «Solo en Casa». Como es habitual en Hollywood, la secuela no se hizo esperar y el éxito volvió a ser enorme. Con tal carta de presentación, resultaba fácil pensar que un día llegaría a nuestros ordenadores.


PC

Aquí tenemos a nuestra pequeña "bestia" dispuesta a hacer alguna de las suyas.


PC

Esta es la imagen final del juego. Seguro que, con la dificultad que entraña el mismo, la veréis muchas veces...

- **CAPSTONE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Arcade**

Seguro que todos recordáis las aventuras y desventuras de la familia de Kevin cuando dejaron solo en casa a su pequeño. Pues bien, la segunda parte empieza justo un año después. De nuevo toda la familia se va de vacaciones, esta vez a Florida. Pero cuando están en el aeropuerto, Kevin se equivoca de avión y termina en la ciudad de los rascacielos. Para complicar las cosas, los bandidos han escapado de la cárcel y van derechitos a vengarse de él. Sus aventuras en la gran manzana son casi tan divertidas como la primera parte.

«Home alone 2», en su versión informática, es un arcade de desarrollo horizontal, en el que manejamos a Kevin por cuatro escenarios, que son: las calles de Nueva York, el hotel, la casa del tío de Kevin y de nuevo la calle. Nuestro objetivo será impedir que los "malos" nos atrapen, lanzándoles cualquier objeto que encontremos en el camino, como tapaderas, cáscaras de plátano, botes de ketchup...

NUESTRA OPINIÓN

Partiendo de una buena idea, el resultado final decepciona en todos los aspectos, ya que no aprovecha ni de lejos las capacidades de los PCs. Comenzando con unos gráficos demasiado simples y monótonos, amén de un scroll que no es suave en ningún momento. Lo mejor son las digitalizaciones de la película que aparecen, de vez en cuando, entre fases. Los personajes se mueven como patos mareados, sin dar sensación de realismo en ningún momento del juego, en especial cuando saltamos, más que saltando parece que estamos planeando. Y del sonido, tan sólo comentar que se trata de una melodía que dura un par de minutos y luego se repite continuamente. Además, el control de nuestro personaje se torna a veces bastante impreciso, en especial cuando estamos a punto de ser atrapados y queremos escapar con alguna maniobra rápida. Para colmo, el juego puede ser terminado en apenas media hora...

O.S.G.

Sin comentarios. Con esta puntuación está todo dicho. **33**

ORIGINALIDAD	34
GRÁFICOS	35
ADICCIÓN	29
SONIDO	28
DIFICULTAD	22
ANIMACIÓN	31

La llamada de la sangre

AN AMERICAN TAIL


PC

No todo es hermoso en el Nuevo Mundo... También allí conviven la miseria y la pobreza.


PC

Fievel hablará con todos aquellos personajes que le puedan ayudar a solucionar sus problemas diarios.

El cine. Un mundo de fantasía donde todo es posible. Desde viajar a otros planetas, hasta llegar a las profundidades del mar sin moverse del asiento. Donde se pueden contemplar caballeros andantes en plena Europa medieval, o ver a un ratoncillo ruso buscarse la vida en una tierra desconocida, alejado de su familia, y pasando mil y una penalidades. Nosotros podemos ayudarle. Esta vez no es necesario quedarse sentado contemplando. Ahora tenemos un nuevo compañero: Fievel.

- **CAPSTONE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Aventura Gráfica**

El cine de animación ha producido algunas de las joyas más preciadas del séptimo arte. Hace relativamente poco tiempo, comenzaron a surgir en las pantallas de los cines españoles nuevas producciones, casi todas norteamericanas, que venían apoyadas por un poderoso nombre, el de Steven Spielberg. Dos de ellas tenían como protagonista a un simpático roedor que atendía por Fievel Ratonovich. Originario de un pueblecito ruso, Fievel y toda su familia querían embarcar rumbo a eso que antes se llamaba nuevo mundo, y que nosotros conocemos como América.

ALLÁ VAMOS, AMÉRICA

Basado en «Fievel y el Nuevo Mundo» y «Fievel va al Oeste», podríamos definir al juego como una aventura gráfica pensada para todos los públicos. Su sencillo manejo le convierte en un programa apto hasta para los más pequeños de la casa. Pero antes de nada, debemos saber más cosas de Fievel y de su historia. Durante la travesía que realizaban en el barco que les llevaba hacia su nuevo hogar, un aterrible tormenta se desató, con la mala fortuna de que el pobre Fievel salió despedido por la borda. Gracias a la gorra familiar, que su padre le regaló antes de iniciar el viaje, logró, no sin apuros, salvar la vida y llegar hasta América. Pero claro, un niño –bueno, un ratón– pequeño, en una tierra extraña, y separado de su familia lo tiene bastante "crudo". Pero para algo nosotros somos gente con buenos sentimientos, generosa, dispuesta a ayudar al prójimo y, ¡qué caramba!, que nos cae muy bien Fievel y además queremos jugar con él.

CREO QUE HE VISTO UN LINDO GATITO...

Un par de sorpresas nos esperan nada más comenzar. La más desagradable es que eso que nos contaron de los gatos en América es un cuento chino. Los hay a porrillo, y como un cerro de grandes. Pero no se puede juzgar a toda una especie sólo por que el 90 por ciento de sus miembros sean desalmados, tramposos y malvados. Siempre hay que mantener la esperanza y, quizá encontremos un aliado donde menos lo esperemos. Una vez mentalizados, observaremos que nos encontramos en la ciudad de Nueva York, ruidosa y llena de gente. Los primeros contactos que establezcamos con sus habitantes pueden ser definitivos para nuestro futuro, por lo que habrá que andarse con mucho ojo, y no dejarse engañar por cualquiera que nos pueda parecer más simpático que los demás. Para saber con quién podemos hablar no tenemos ni que molestarnos en investigar demasiado. Con un pequeño cursor en forma de queso controlamos a nuestro amigo.

Cuando encontremos a alguien con el que queramos charlar, el susodicho cursor se transformará en un "bocadillo", con sólo situarlo encima del personaje elegido. Así, podremos ir relacionándonos y haciendo amistades, lo que siempre puede sernos útil. Con los objetos a recoger pasa algo muy similar, siendo suficiente con pulsar el botón derecho del ratón, una vez que hayamos seleccionado el item para guardar en nuestro inventario. Como véis, todo resulta de lo más sencillo.

La acción del juego en casi todo su desarrollo, se basa, además de en interactuar con los personajes que nos encontremos, en resolver una serie de sencillos juegos que nos proporcionarán muchos de los objetos necesarios para avanzar. Juegos como hacer parejas con una baraja de cartas, en el que la memoria es nuestra principal aliada, o resolver un puzzle con el menor número de movimientos posibles. Algo, bastante entretenido y no muy complicado.

NUESTRA OPINIÓN

Como habréis podido deducir, estamos ante un programa que hace de la jugabilidad su bandera. Sencillo de manejar, atractivo en su argumento al tiempo que bastante tierno..., pero, ¿y la calidad técnica? Pues ahí tampoco nos podemos quejar. Todos los decorados han sido digitalizados de la película y pasados con gran detalle al juego, y los gráficos de los personajes se han realizado con el espíritu del dibujo animado. Lo que quizá más falle sea la banda sonora, porque a la larga tiende a volverse repetitiva. En resumen, nos encontramos ante un buen juego, que puede entretenernos durante bastante tiempo, y que nos invita a vivir una aventura de cine en nuestro ordenador con un personaje de lo más gracioso, simpático y, ¿por qué no decirlo?, de fábula. Como las de Esopo.

F.D.L.

Jamás pensamos que ser ratón pudiera resultar tan entretenido. **78**

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	80
SONIDO	75
DIFICULTAD	65
ANIMACIÓN	76

Continúa el festín

PREHISTORIK 2

"¡Otra segunda parte!" Estas fueron nuestras primeras palabras al ver la caja de «Prehistorik 2». Con desgana instalamos el juego en el disco duro de nuestro ordenador. Comenzamos a jugar..., y nos dieron las seis de la mañana. ¿Cómo lo hace Titus para superarse día a día? Atención a todo un señor arcade: «Prehistorik 2».


PC

Las cuevas ocultan un sin número de objetos que contribuirán a hacer la vida más fácil a nuestro simpático troglodita.


PC

Los enemigos de final de fase son bastante más peligrosos que los dinosaurios que encontraremos por el camino.


PC

El semáforo verde nos da paso a un nuevo nivel que, sin duda alguna, será mucho más complicado que el último.


PC

Un simple fallo en un pequeño salto significará que Prehistorik se irá directo a hacer compañía a sus antepasados.

- TITUS
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- Arcade

No se puede decir que el argumento del juego sea demasiado original: una historia en la que se justifica el que nuestro cavernícola se recorra todo el Pleistoceno de cabo a rabo recogiendo comida porque un peligroso gorila, ¿había gorilas hace tanto tiempo?, se la ha robado. Tampoco se puede decir que los gráficos sean especialmente buenos; son demasiado parecidos a los de la primera parte del programa. Os preguntaréis que es lo que nos ha gustado tanto del juego. Pues la verdad es que tiene ese algo que te hace "engancharte" al joystick y no acordarte ni de comer, ni de la novia, ni de dormir.

REPLETO DE DETALLES

«Prehistorik 2» es un arcade de desarrollo lateral en el que nuestra misión atravesar los más de diez niveles de los que consta, atacando a cachiporrazo limpio a todos los bichos que se nos pongan por delante y recogiendo toda la comida que encontremos. Cada fase de «Prehistorik 2» tiene un código que nos permitirá continuar la partida al día siguiente sin necesidad de volver a comenzar desde el principio. Además, en el largo deambular de nuestro cavernícola hallaremos algunos objetos que le harán la vida bastante más fácil. Por ejemplo, si conseguís un tenedor, una cuchara o un cuchillo todos los enemigos del nivel se convertirán, durante unos segundos, en comida.

Otro de los detalles de «Prehistorik 2» que nos ha llamado poderosamente la atención es que está repleto de trampas y trucos: hay lugares en los que un golpe de maza hará saltar todo un completo menú, caminos ocultos, suelos falsos... Y entre fase y fase encontraréis el típico, pero no por ello menos peligroso, super guardián al que derrotar. Para terminar la aventura, disponemos de nueve vidas –y son pocas–, divididas en tres corazones de energía cada una, que disminuirán de tamaño al contacto con los enemigos.

NUESTRA OPINIÓN

Con «Prehistorik 2», la compañía Titus demuestra que se puede mejorar lo que fue un buen programa. Que un arcade bien hecho no necesita ni super efectos especiales, con los que «Prehistorik 2» no cuenta, ni ocupar quince megas en el disco duro, uno escaso empleará el juego. Medir el nivel de dificultad tan bien como lo han hecho los programadores de la compañía del lobo Titus es el secreto para que la adicción sea el valor más importante de su última producción. Y, al fin y al cabo, eso es lo que todos le pedimos a un buen arcade. ¿O no?

J.G.V.

Si buscáis adicción, daros una vuelta por el Pleistoceno.

80

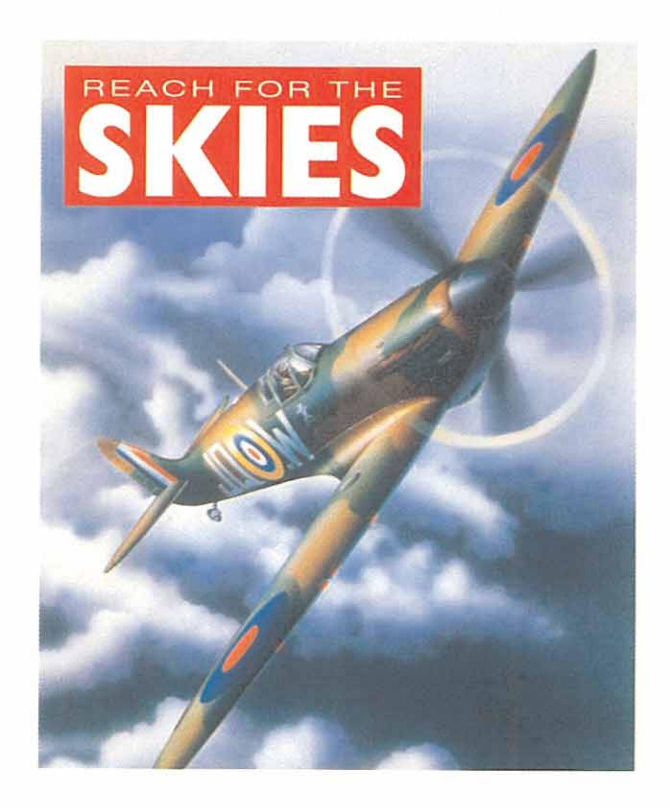
ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	60
ADICCIÓN	90
SONIDO	70
DIFICULTAD	50
ANIMACIÓN	60

RECOMENDADOS

1	**FLASHBACK** *DELPHINE (PC, AMIGA)*
2	**STRIKE COMMANDER** *ORIGIN (PC)*
3	**SHADOW OF THE COMET** *INFOGRAMES (PC)*
4	**CHUCK ROCK 2** *CORE DESIGN (AMIGA)*
5	**FORMULA ONE GRAND PRIX** *MICROPROSE (PC, AMIGA)*
6	**MICHAEL JORDAN IN FLIGHT** *ELECTRONIC ARTS (PC)*
7	**X-WING** *LUCASARTS (PC)*
8	**STUNT ISLAND** *DISNEY/INFOGRAMES(PC)*
9	**VEIL OF DARKNESS** *EVENT/SSI (PC)*
10	**A.T.A.C.** *MICROPROSE (PC)*
11	**SLEEP WALKER** *OCEAN (PC, AMIGA)*
12	**ALONE IN THE DARK** *INFOGRAMES (PC)*
13	**THE SUMMONING** *EVENT/SSI (PC)*
14	**LEMMINGS 2. THE TRIBES** *PSYGNOSIS (PC, AMIGA)*
15	**PREHISTORIK 2** *TITUS (PC)*
16	**EYE OF THE BEHOLDER II** *SSI (PC)*
17	**BEST OF THE BEST** *LORICIEL (PC, AMIGA)*
18	**AN AMERICAN TAIL** *CAPSTONE (PC)*
19	**SPACE QUEST I** *SIERRA (PC)*
20	**PC BASKET** *DINAMIC MULTIMEDIA (PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

LA EXCELENCIA CONVERTIDA EN JUEGO



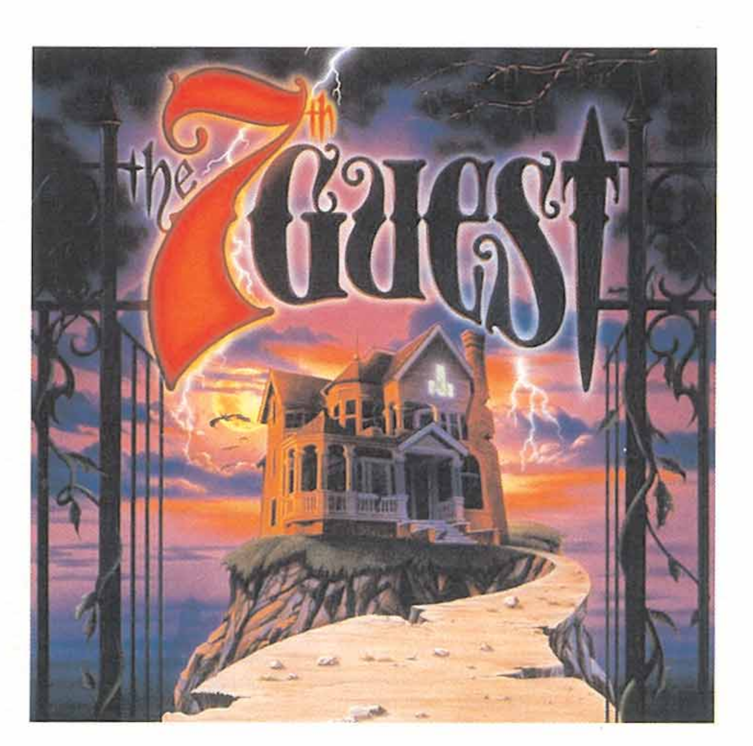
Verano de 1940. El futuro de la II Guerra Mundial es incierto. La élite de la Luftwaffe y los ases de la RAF van a enfrentarse en la batalla más crucial: la Batalla de Inglaterra. Revive las más importantes escenas de esta batalla como controlador, piloto o artillero en una increíble recreación de la atmósfera de aquellos años. En tus manos está la victoria británica o el éxito alemán.

Disponible en PC

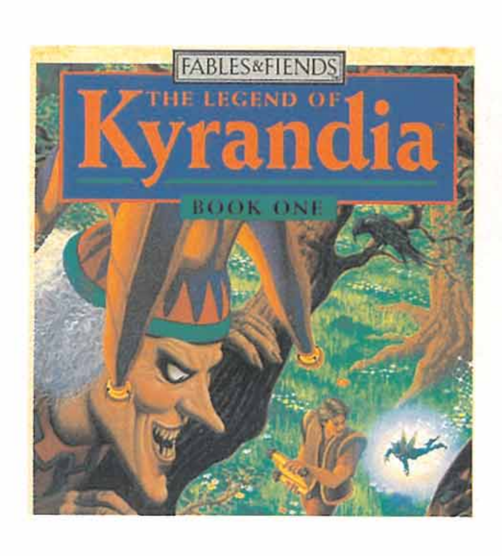


Disponible en CD-ROM





Ocho actores, quince extras, más de 36 minutos de banda sonora y diálogos, soberbios gráficos digitalizados y bitmap son algunos de los ingredientes de este increíble programa que ocupa ¡Dos CD-ROM!La mansión en la que transcurre toda la acción tiene 22 habitaciones, cada una de las cuales con su propio secreto, y un puzzle que resolver.No te defraudará, pero no estamos seguros si lograrás resistir el terror que debes afrontar.

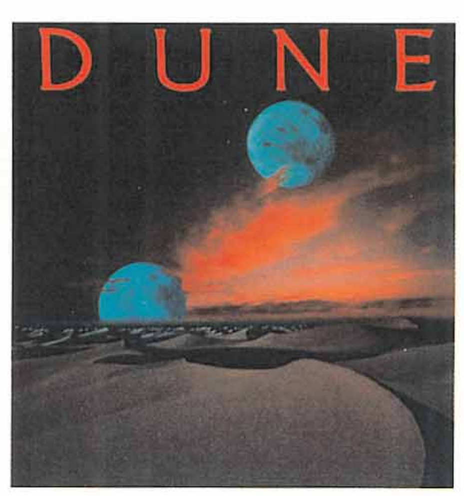




Disponible en CD-ROM

Una tierra de misteriosos bosques, de dragones durmientes, preciosas gemas, asombrosas maravillas y oscuros secretos: Kyrandia.







Dune es un juego de aventura interactiva, con asombrosos gráficos, y absorbente sonido atmosférico, basado en el clásico de ciencia ficción de Frank Herbert.



Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05



STRIKE COMMANDER

Los últimos lanzamientos en el campo de la simulación insisten en dejarnos, uno tras otro, absolutamente boquiabiertos. «Comanche», «F1 Grand Prix», y por supuesto, el fantástico «X-Wing», son nombres de programas que han conseguido la difícil hazaña de convertirse en imprescindibles en el mismo momento de su salida al mercado, algunos incluso antes. Sin duda, en este apartado se va a introducir, y por derecho propio, «Strike Commander». Para que os hagáis una idea aproximada de lo que este fabuloso simulador de caza F-16 puede ofrecer, os diremos que si mezcláis una calidad de gráficos tan elevada como la de «Comanche», una trama narrativa tan buena como la de «Wing Commander II» -no en vano «Strike Commander» es del mismo genial autor, Chris Roberts-, y un nivel de programación sólo al alcance de unos pocos, poquísimos, (en la generación de los mapas de territorio incluso se llegan a utilizar técnicas fractales), os estaréis acercando medianamente a lo que da de sí un simulador que da un buen salto hacia adelante respecto a sus competidores.

PC

Una persecución aérea tiene lugar en algún punto de Sudamérica. Sólo son los comienzos de una aventura total...

PC

El F16 es una de las más sofisticadas máquinas de combate construidas por el hombre, sólo apta para los mejores.

AS DE ASES

STRIKE COMMANDER

■ **ORIGIN**
■ Disponible: **PC**
■ T.Gráficas: **VGA**
■ **Simulador**

En «Strike Commander» nos plantamos en el año 2011. Una época en la que los conflictos armados están a la orden del día (aún más, si cabe, que en la actualidad), y en la que gente como nosotros hace de ello su "modus vivendi". Con un ligero matiz. Si bien las demás "empresas" de mercenarios alados aceptan casi cualquier trabajo que ofrezca buenas posibilidades monetarias, dejando a un lado los escrúpulos, nosotros pertenecemos a un escuadrón especial, Los Gatos Salvajes, que siguiendo el espíritu de su creador, se mueven dentro de unos términos un tanto más idealistas. En otras palabras, siempre nos encontraremos en el lado de "los buenos".

Pero no nos engañemos. Esto es un negocio, y como tal su primer objetivo es ganar dinero. Así que no es conveniente confundir a "los Gatos Salvajes" con "Las Hermanitas de la Caridad" (además, estas últimas no acostumbran a volar a mach 2, cabeza abajo y a 30.000 pies de altitud). La época es de crisis, y las pequeñas compañías de "servicios", lo tienen bastante mal para sobrevivir, especialmente si esas compañías tienen que mantener varios cazas, y esto les cuesta unos 20 millones de dólares al mes. Así que del éxito o fracaso de las misiones que se lleven a cabo, dependerá en gran medida si vamos a llegar a fin de mes o no.

LO MÁS INTERESANTE

Una vez metidos de lleno en la historia, pasamos a la parte más interesante. Pilotar. Lo más aconsejable es comenzar con las misiones de entrenamiento. Lo más destacable de éstas es que, a diferencia de otros simuladores, las de «Strike Commander» son "a la carta". Nosotros elegimos si vamos a realizar un ataque aire–aire o aire–tierra, el número de enemigos, qué tipo de objetivos, el nivel de entrenamiento de los oponentes, etc. Todo para que, paso a paso, consigamos convertirnos en auténticos ases.

Una vez entrenados, estamos preparados para comenzar una aventura completa. A partir de aquí se deja sentir en toda su plenitud la genial mano de Chris Roberts, y la trama de la historia comienza a pasar ante nosotros con un estilo que, inevitablemente, recuerda a «Wing Commander». Primeros planos de los personajes y conversaciones sobre las misiones, la manera de actuar de cada miembro del escuadrón, todo al más puro "estilo Roberts". Tras seguir la conversación y entender el cometido de nuestra misión, pasamos a armar nuestro aeroplano de la manera más conveniente. Una vez más, se hace patente en esta sección la cuestión monetaria. Y es que si no hay fondos, en el primer lugar en donde lo vamos a notar es en la escasez de nuestro arsenal. Así que conviene muy mucho aprovecharlo al máximo.

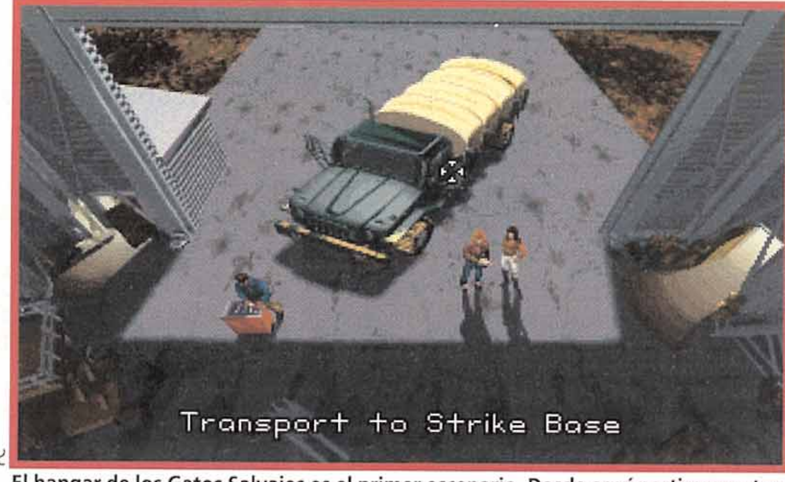
Y..., VOLAR

Y por fin, a volar. Francamente, pedís mucho si queréis que os lo describamos con precisión. Es..., una gozada. Los gráficos son fantásticos, los mandos completísimos, y la simulación ha sido recreada has-



PC

Los aparatos y objetivos, terrestres marítimos y aéreos de «Strike Commander» pueden estudiarse detenidamente gracias a la opción "object viewer".



PC

El hangar de los Gatos Salvajes es el primer escenario. Desde aquí partiremos, tras cambiar impresiones con los compañeros, hacia las más arriesgadas misiones.


PC

La aviónica que posee nuestro caza es todo un alarde de ingeniería. Gracias a ello, acabar con los aviones enemigos se convierte en un simple juego de niños.



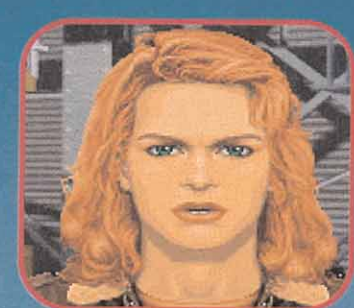
PC

Esta no es una imagen agradable de ver. El adiós siempre es triste, pero lo es más aún si a quien despiden nuestros amigos es..., a nosotros mismos.

Los personajes



BILLY: Experto piloto, tan excelente en el combate, como impertinente con sus compañeros.



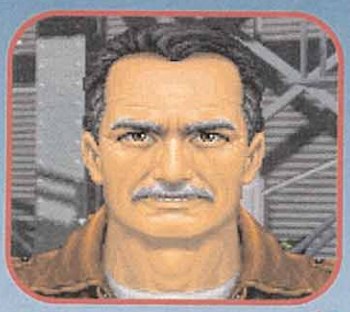
GWEN: Todo un carácter. No es demasiado amable, pero siempre se puede confiar en ella.



JANET: El elemento más sociable del grupo de los Gatos Salvajes. Bella, pero también mortífera.



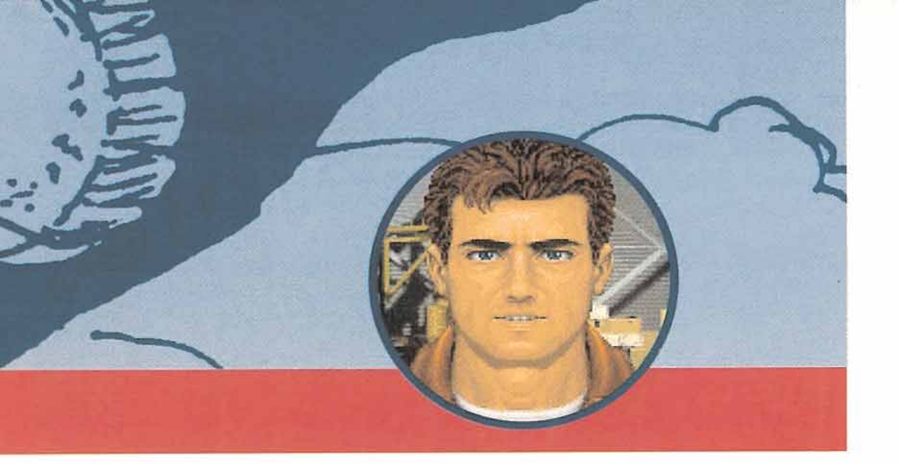
MIGUEL: El mejor compañero para una situación peligrosa. Pero, eso sí, no perdona los fallos.



STERN: Antiguo comandante de las fuerzas aéreas EE.UU. y coordinador de los Gatos Salvajes.



VIRGIL: Contable y jefe del grupo. Conocido por su habilidad para provocar dolores de cabeza.





PC

El modo más sencillo de comenzar una misión es montarse en el avión. Lo que puede parecer evidente, pero que nunca está de más recordar.



PC

Antes de lanzarse hacia una operación es conveniente que adquiramos cierta práctica en los combates de entrenamiento, donde aprenderemos todo sobre el F16.

ta un nivel de fidelidad que meterá en muchas dificultades a los que estén acostumbrados a los–aviones–que–no–se–caen–por–nada–del–mundo. Ya que esto es un avión con todas las de la ley, orientado a la simulación real, y no a los tirones bruscos de joystick. La suavidad de los degradados es la máxima que el modo Super VGA puede ofrecer, y a los efectos ya conocidos de mareo (todo se oscurece cuando nos pasamos de G´s en una maniobra) o de reflujo de sangre a los ojos, se une el de un progresivo deslumbramiento a medida que encaramos el morro del F-16 hacia el Sol, así como un nivel de detalle en el paso por ciudades y demás objetivo terrestres desconocido hasta la fecha.

EL PRECIO DEL ÉXITO

Pero eso sí. Tanta maravilla tiene un precio, y no es otro que el que ya estaréis imaginando. La palabra "tragón", cobra un nuevo significado al referirnos a «Strike Commander», ya que a 600 K de memoria base, 2.5 de extendida y la cifra récord de 35mb en el disco duro hay que añadir el hecho de que, si bien en un 386 "funciona", más que correr, camina, así que para poder disfrutar de verdad de este estupendo simulador tendremos que disponer, como mínimo, de todo un 486, y de ahí para arriba, que es hacia donde apunta el último lanzamiento de Origin. Muy, muy arriba.

G. G. C.

91

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	89
SONIDO	85
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	94



Uno de los pocos programas de este género en el que la acción prima sobre la simulación. Se disfruta de principio a fin.



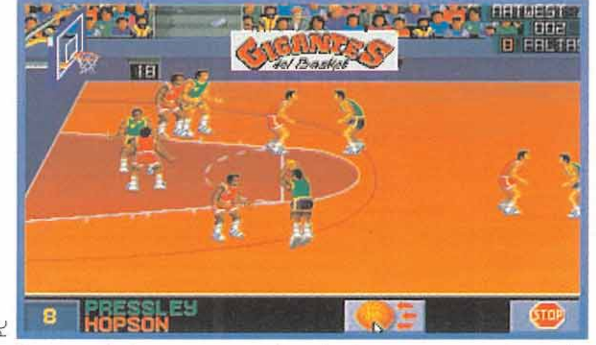
Es un juego muy potente, en el amplio sentido de la palabra. La memoria que "gasta" es mayor de la que utilizamos muchos de nosotros...

Canasta de tres

PCBASKET

Para aquellos que piensen que el título que hemos puesto a este comentario es "el típico"..., les vamos a dar una explicación a nuestra "elección titular". Dinamic Multimedia -¿hace falta, a estas alturas, presentar a los hermanos Ruiz?- ha realizado un excelente programa de baloncesto que, en vez de ser un "uno contra uno", es un "tres en uno", es decir: una base de datos multimedia, un programa de estadísticas comparadas y un juego con partidos interactivos de los Play-Off'93.

- **DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Deportivo/Base de datos**



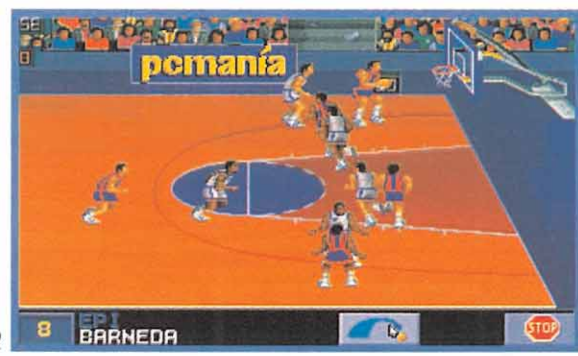
PC

Punto culminante en una jugada de tres puntos. Después de abrirnos paso, lo único que queda es tirar.



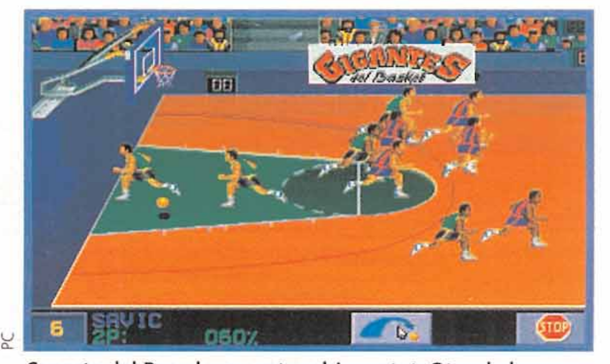
PC

La mejor solución para resolver de una forma airosa los tiros libres, es apuntar con la flecha el centro de la canasta.



PC

Epi se dispone a lanzar. No es de tres, pero si mete los dos puntos serán decisivos para la victoria del Barça.



PC

Canasta del Barcelona contra el Juventut. Otro de los emocionantes encuentros del Play-Off de la temporada.

Está muy claro que el baloncesto lleva muchos años siendo uno de los tres o cuatro deportes más seguidos por los aficionados españoles que practican el "zapping". Bromas a un lado, el "basket" de los Corbalán, los Ruyán, los Brabender, los Luyk, los Buscató, los Margall, añorado, mítico y entrañable, pero afortunadamente minoritario, dio paso al boom de los Epi, los Romay, los Martín, los Sibilio, medallas de plata en Los Ángeles y supertelevisivos en los torneos de Navidad. Después, los Herrera, los Lasa, los Cargol, los Galilea han igualado los marcadores de los equipos y se han acostumbrado a tirar de tres. Tras esta lista, seréis conscientes de que, sin contar con el deporte rey, el baloncesto y el ciclismo es lo que más se ve en la tele. Y también conscientes de este hecho, Dinamic Multimedia se puso manos a la obra hace unos pocos meses –parece increíble, pero este programa está diseñado en un tiempo récord– y creó «PC Basket». Sólo os decimos que su publicidad reza así: "El programa de baloncesto más completo para PC y compatibles". Ahí queda eso.

SIMPLEMENTE SENCILLO

Insistimos, «PC Basket» es una canasta de tres puntos. Lo primero que nos sorprende de este programa es su conseguido entorno gráfico. "Hemos creado uno nuevo, uno muy gráfico y muy simple de manejar –nos comenta Victor, el Ruiz que nos presenta el programa–. Nuestra idea principal era la de mezclar un juego con una atractiva presentación de datos. Por eso es tan simple como el Windows, aunque no es entorno Windows". Los requisitos del sistema son los normales: un 286 ó 386 –los jugadores "correrán" más o menos según las prestaciones del ordenador–, 560 K de memoria RAM convencional, disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad, 3 megas libres en el disco duro, VGA o superior, DOS 3.0 o superior y, como recomendación interesante, una Sound Blaster. Cargar, se carga sin ninguna complicación... Pero basta ya de datos técnicos, pasemos a la acción.

PRIMER PUNTO

El menú principal de «PC Basket» nos muestra tres posibilidades. La primera de ellas, la base de datos multimedia, es la que vamos a comentar en este apartado. Pero antes de esto, debemos señalar que «PC Basket» cuenta con los datos correspondientes a los ocho equipos españoles que llegaron a cuartos de final de los Play-Offs de la liga 92-93, en otras palabras; Juventut, Real Madrid, Estudiantes, Natwest, Elosúa León, Barcelona, Caja San Fernando y Coren Orense.

La base de datos multimedia contiene información de los equipos citados. El control se realiza mediante ratón o teclado y su presentación en completamente gráfica. En la pantalla de presentación nos aparecen los escudos de las formaciones, sobre los que colocaremos el puntero para obtener información de los mismos. Dentro de estos podremos encontrar datos generales sobre el club, su pabellón y aforo, presidente y patrocinador.

También se nos facilita el palmarés de los equipos, las competiciones y copas nacionales y europeas en las que han obtenido algún título, amén de las características de cada plantilla, con datos sobre los entrenadores y los jugadores, presentados en fichas gráficas que cuentan con una fotografía, nombre completo, equipo, lugar y fecha de nacimiento, procedencia, estadísticas, etc. Y todo, absolutamente todo, puede ser impreso en vuestras impresoras.

SEGUNDO PUNTO

Una de las mejores cosas de «PC Basket» es la gran cantidad de datos con los que cuenta –continúa Victor–, pero lo que es más práctico, es el hecho de poder compararlos. En los medios de información también nos ponen al día sobre las estadísticas, pero ahí queda la cosa. Con «PC Basket» tenemos la oportunidad de jugar con las mismas. Así, es fácil saber quién es el más viejo de los extranjeros que juegan en nuestra liga o, lo que tiene más 'morbo'..., quién es el peor tirador de todos". Y en esto consiste el atractivo de la segunda de las posibilidades del menú principal: las estadísticas comparadas.

Así, «PC Basket» nos ofrece las siguientes posibilidades. Jugadores de un equipo, donde se compara a los jugadores de un mismo equipo. Jugadores nacionales, se compara jugadores nacionales independientemente del equipo en el que militen. Jugadores extranjeros, lo mismo que la opción anterior

LOS OCHO GRANDES



PC

Están los que son y son los que están. En «PC Basket» contamos con los ocho equipos de la liga nacional que jugaron los Play-Off de la liga 92-93. Los emparejamientos que se establecen en el juego son los que se dieron en verdad al principio del campeonato.



EQUIPO	ALTURA	EDAD	EDAD TOTAL DEL EQUIPO	PESO	PESO TOTAL DEL EQUIPO
Real Madrid	2.01	27	277	98	982
Real Madrid	2.01	27	277	98	982
Joventut	1.99	26	267	96	957
Natwest	1.98	25	254	92	924
Caja S. F.	1.98	28	309	96	1061
Barcelona	1.98	26	264	94	944
Coren Orense	1.97	24	245	94	942
Estudiantes	1.97	25	270	95	1046
Elosúa León	1.97	25	275	95	1049

La comparación es uno de los elemento más atractivos de la base de datos de «PC Basket». Si observamos la altura de nuestros ocho grandes, Sabonis marca la diferencia.

Real Madrid — Palmarés

	Jugados	Campeón	Subcamp.
Liga	36 / 36	25 / 7	7 / 13
Copa del Rey	55 / 52	22 / 16	14 / 6
Liga Europea (ex Copa de Europa)	26 / 7	7 / 0	5 / 4
Copa de Europa (ex Recopa de Europa)	5 / 8	3 / 2	2 / 1
Copa Korac	3 / 5	1 / 1	1 / 0

10 últimas ligas — Real Madrid / Barcelona — COMPARAR — IMPRIMIR — VOLVER

Los eternos rivales: el Real Madrid y el Barcelona. Las estadísticas son demoledoras a la hora de describir los resultados de ambos equipos.

El objetivo de «Pc Basket» es mezclar un juego con una atractiva presentación de datos".



Ya hemos disputado dos encuentros en la modalidad interactiva. El Estudiantes ha perdido ambos enfrentamientos contra el Caja San Fernando. Así es la vida.



Mover el banquillo es la clave para vencer un difícil partido. Lo principal es saber quienes son los mejores hombres para cada jugada.

88

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	80
SONIDO	88
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	85


Buen baloncesto, completa base de datos y producción española. ¿Estamos soñando? No, «PC Basket» es una realidad.


Cuenta con tal cantidad de datos y con tantas posibilidades de combinación, que en algunos menús la información pueden abrumar al usuario.

pero con jugadores extranjeros. Todos los jugadores, se compara a todos los jugadores, nacionales y extranjeros, de los ocho equipos. Por último, los equipos, donde se compara los datos de todos los equipos.

Los criterios de selección de las estadísticas comparativas son veinte, entre los que destacan: partidos jugados, puntos, tiros de dos y de tres, tapones, balones perdidos, faltas personales, edad, altura y peso. También contamos con minifichas de cada jugador, cada vez que solicitemos del mismo cualquier tipo de dato para compararlo.

TERCER PUNTO

Si hasta ahora «PC Basket» nos ha enganchado a base de datos y estadísticas, la tercera posibilidad del menú principal, los Play-Off'93 interactivos, lo hará a base de buen juego. El programa de Dinamic Multimedia se cierra con los enfrentamientos de los ocho equipos en play-off, en donde debemos elegir con quien queremos competir. "Los enfrentamientos que hemos programado son los reales, los emparejamientos que se dieron en verdad –comenta Victor Ruiz. Lo normal sería que ganara el mejor, pero el componente aleatorio es muy fuerte y puede modificar un resultado que parece seguro". Y así es porque lo hemos comprobado jugando con el, en teoría, mejor equipo en cuanto a estadísticas: el Real Madrid. Nuestro enfrentamiento en cuartos de final contra Estudiantes fue de infarto. En las tres modalidades de juego..., perdimos. Porque los Play-Off'93 interactivos permiten tres tipos de enfrentamientos: resultado, visionado e interactivo.

En el primero, dependiendo del quinteto inicial que seleccionemos, el programa calcula el resultado según las estadísticas de cada equipo. Por el contrario, en el visionado, vemos el partido como si lo estuvieran televisando, dependiendo también el resultado de las variables antes mencionadas. Por último, en el modo interactivo, se asume el papel de entrenador, decidiendo cambios, momento de tiro a canasta, número de jugada, etc...

FIN DEL PARTIDO

Esto y mucho más es «PC Basket». Mucho más porque lo mejor es descubrir la gran cantidad de posibilidades que encierra este disco de 3.5´´.

"La estructura ya está hecha –finaliza Victor. Queremos sacar versiones mejoradas, con más estadísticas, más equipos, más acción y movimientos, más de todo. Nuestra idea sería llegar a hacer un programa increíblemente completo en el que incluso pudiéramos enfrentar a equipos nacionales y europeos, contra americanos. Tampoco descartamos el CD-ROM". Y para esto Dinamic Multimedia acepta las sugerencias de los compradores de su «PC Basket» como nos comentan los hermanos Ruiz y proponen en un cupón del completomanual del juego. Lo dicho, «PC Basket» es una decisiva canasta de tres puntos.

F.J.G.

MANIACOS DEL CALABOZO

En el mundo del JDR, los peligros acechan por doquier y la aventura se puede colar en tu vida de la forma más insospechada. Por ejemplo, nada sospechabas del mundo de fantasía que te esperaba en esta hoja hasta que has llegado a ella. Más adelante veremos otro ejemplo más...

Empiezo por adelantaros una jugosa noticia que alegrará todas las inteligentes mentes de los adictos a los JDRs. Se trata de esa excelente sorpresa que nos ha traído Dro Soft, editada por SSI («Eye of the Beholder» y demás) y obra del desconocido, hasta ahora, grupo Event Horizon Software Inc., que responde al nombre de «The Summoning». Es el JDR que estábamos esperando, uno digno de competir con la superestrella que es el «Shadowlands». Si aún no lo tienes, corre a comprarlo. Y si ya lo posees, sabrás que tiene un desarrollo de estilo similar al «Shadowlands» (perspectiva isométrica, problemas a base de palancas, sensores de presión...), si bien sólo llevas a un personaje. Los gráficos son más infantiles y coloristas, y el juego tiene unos enigmas, en general, más sencillos. Pero es un excelente sucesor del clásico.

Otro juego que supongo va a comenzar a dar quebraderos de cabeza es el «Wax-Works», de Horrorsoft. Venga, ánimo, a ver si rescatáis por segunda vez a Elvira y os metéis a quitaros maldiciones de encima. Además, está a punto la publicación de «Ultima VII» y seguimos esperando una decisión afirmativa sobre la publicación del «Dungeon Master» para Pc en estos lares.

En cuanto a nuestra calabozolista, a partir de este mes sólo publicaré los resultados mensuales (que, por cierto, presentan algunas novedades), dejando los globales para publicación semestral o incluso anual, dado su escaso dinamismo. Espero vuestros votos mes a mes para decidir el mejor juego de cada periodo.

OTROS MANIACOS

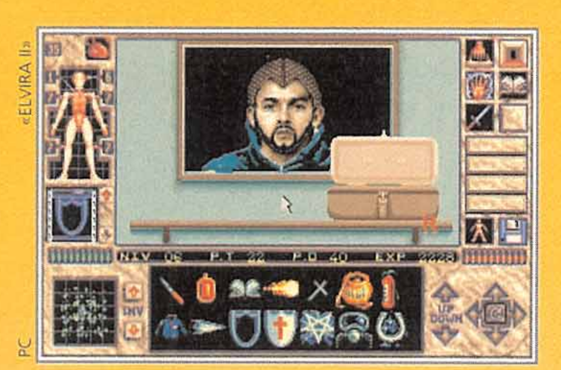
Comenzamos con una consulta rápida desde Alcorcón, a cargo de Diego Gálvez y versando sobre el «Bard´s Tale II». Diego tiene ya seis de las siete partes de la Snare, y la que le falta se oculta en la torre de Dargoth, tras diez enigmas. De ellos, es el noveno el que más incomoda a Diego, pues no sabe su solución. Tal enigma es "number nine likes his favourite wine" ("al número nueve le gusta su vino favorito"). Para solucionarlo, piensa en que personaje es el que más vino bebe: has acertado, es el bardo y la solución al enigma es Bard. Y como no soy tan malo, te diré que si el décimo enigma te parece difícil, no desesperes y dedícate a las mujeres.

El siguiente turno nos lleva hasta Francisco Araña, de San Fernando de Maspalomas (Las Palmas de Gran Canaria) quien tiene algunas dificultades con «Elvira II» y se confiesa principiante, por lo que quiere que le recomiende algún juego. Pues nada, Francisco, «The Summoning» es ideal para principiantes, o sea que no te digo más; y tras terminarlo, sufrirías excomunión si no te enfrentaras al «Shadowlands». Vamos con tus preguntas. Respecto al mapa del cementerio, te aseguro que es fácil de hacer, pues es una simple recta que une la entrada del estudio con la capilla. Y a las restantes te respondo de carrerilla; déjame que tome aliento. El diapasón para acabar con Dracula está en el cuarto de la Sucubo; la piraña la puedes matar con carne envenenada; la llave de la caja fuerte está en la pecera; las del ascensor las tiene un director atrapado en telaraña; a la azotea puedes llegar con una escalera; al hombre de las nieves no creo que el fuego le siente muy bien; los vampiros de la capilla de la casa no pueden ser muertos; del cerebro para el hechizo de resucitar no te preocupes, que lo conseguirás cuando proceda; para disfrazarte de ayudante del doctor consigue las fotos del guionista y mírate en el espejo... (ya no puedo respirar..., ¡ufff!).



«WAX WORKS» PC

A continuación, revisamos la interesante aportación de Pablo Rodríguez, de As Pontes (La Coruña). Empieza preguntando por el «AD&D Unlimited Adventures Construction Kit» sobre el que parece muy interesado, pero a cuyas preguntas no podemos responder en este momento. Y dicho esto pasa a realizar tres sugerencias para la sección. 1) Un concurso de relatos fantásticos y de diseños de juegos (ambientación, dibujos de monstruos, generación de personajes...); la primera parte no procede, pues necesitaríamos mucho espacio y, además, hay otras secciones más apropiadas. Respecto a lo segundo, me parece más interesante, pero sin instrumentarlo en plan concurso. 2) Realizar especiales sobre JDRs, contando cómo se hicieron y con entrevistas a los programadores; ¡uf!, me parece que eso es más fácil de decir que de hacer, pero, si sigues normalmente Micromanía, habrás observado que se realiza en numerosas ocasiones, cuando hay oportunidad. 3) Crear una lista con los JDRs más odiosos, que bautiza como la "Pufolista"; sería la contrapuesta a la Calabozolista. Hombre, pues no sería mala idea. Si os parece bien, podéis enviar también vuestros votos negativos para esta lista que, en cualquier caso, me parece de menos interés que la buena. Por si acaso, Pablo adelanta sus votos para el «Heroes of the Lance», e«Bard's Tale II» y «Captive» (me temo que has jugado poco con éste último). En fin, muchas gracias a Pablo por aportar sus ideas y ya veremos si alguna cuaja entre los restantes maníacos.


«ELVIRA II» PC



«BARD´S TALE II» PC



«THE SUMMONIG» PC

Y así hemos ido acercándonos al final de la reunión, que ha estado llena de excitación y novedades. Bueno, os dejo con la Calabozolista del mes (¿será el «Shadowlands» una vez más nuestro "Juego del Mes"?; lo sabremos dentro de dos líneas). Me dejo ya de rollos y me despido: el próximo mes, más.

Ferhergón

LA CALABOZOLISTA

Tarde o temprano tenía que ocurrir: «Shadowlands» ha cedido, si bien por poco, en su hasta ahora inexpugnable primer puesto. Y no es de extrañar que lo haya hecho ante «Eye of the Beholder», uno de los grandes deseados. Lo extraño es que haya tardado tanto en suceder. Continúa su subida «Lord of the Rings», como se apuntaba ya el pasado mes. Y también destaca la primera aparición de «Ultima Underworld» en nuestra lista.

No obstante, creo que el próximo mes «The Summoning» hará una fulgurante aparición en nuestra lista, y posiblemente también aparezca «Eye of the Beholder II». Pero de estos dos, me quedo con el primero para una competición duradera con «Shadowlands»: ya veremos que ocurre, pues de vuestros votos depende. Entretanto, el título de JUEGO DEL MES ABRIL 93 va con todo merecimiento a «Eye of the Beholder»..., pero sigo sin creer que pueda renovar tal honor en mayo.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
Votos contabilizados en abril-93:

1.- Eye of the Beholder
2.- Lord of the Rings
3.- Shadowlands
4.- Ultima Underworld
5.- Elvira II: Jaws of Cerberus

AMIGA 600

¡Rompe con todo!

INCLUYE JUEGOS PINBALL DREAMS

47.900

IVA Incluido*

AMIGA 600

- Motorola 68.000.
- Chips específicos para animación y música.
- Sonido en estéreo.

47.900 ptas IVA Incluido*

AMIGA 600 HD 40

- Disco duro de 40 Mb.
- Ampliable a 6 Mb.
- Sistema operativo multitarea.

74.900 ptas IVA Incluido*

AMIGA 1200

- Motorola 68.020 de 32 bits.
- 2 Mb de RAM.
- 256 hasta 262.144 colores de una paleta de 16 M.

69.900 ptas IVA Incluido*

Commodore

Gral. Aranaz, 95 - 28027 Madrid
Tels. 320 37 67 - 320 40 54 • Fax: 320 41 65

MADRID
Centro Mail
Tel.: (91) 380 28 92
Tel.: (91) 522 49 79
Formática 3
Tel.: (91) 402 90 49
Microdealer
Tel.: (91) 519 14 19
Centro Mail
Tel.: (91) 527 82 25
Tel.: (91) 804 08 72

CANARIAS
Tirsons
Tel.: (922) 24 60 79
Castrillo
Tel.: (928) 36 59 51
Luzhogar
Tel.: (922) 28 42 00
Sobho
Tel.: (922) 284903

GALICIA
Handem
Tel.: (981) 66 12 34
Galiframe
Tel.: (986) 22 89 94
Norsoft
Tel.: (988) 24 32 83

ARAGON
Hispasoft
Tel.: (976) 39 99 61
Centro Mail
Tel.: (976) 21 82 71

CATALUÑA
Cimex
Tel.: (93) 454 70 42
Miro
Tel.: (93) 774 10 00
Prosystem
Tel.: (93) 347 98 80
R. de Forest
Tel.: (93) 423 72 29
Regisa
Tel.: (93) 319 93 08
Serragrau
Tel.: (93) 318 04 78
Nivel 10
Tel.: (93) 301 52 55
Centro Mail
Tel.: (93) 412 63 10

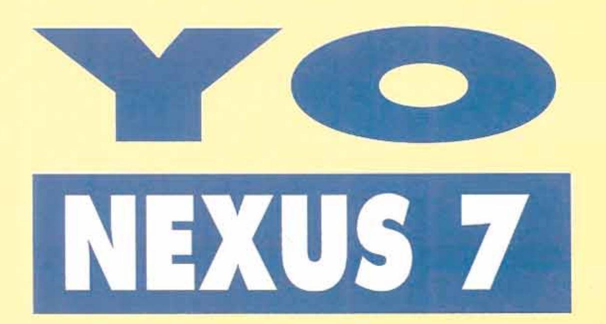
BALEARES
Senzill
Tel.: (971) 41 64 11

ANDALUCIA
Indohobbys
Tel.: (956) 89 19 33
Centro Mail
Tel.: (952) 58 25 82
Infogisa
Tel.: (956) 67 78 25
Est. Juan Lucas
Tel.: (952) 30 96 00
Centro Mail
Tel.: (954) 566 76 64

CASTILLA
Centro Mail
Tel.: (923) 26 16 81
Centro Mail
Tel.: (947) 24 05 47

VALENCIA
Invision
Tel.: (96) 395 02 44
MK 1
Tel.: (96) 511 43 06

*PVP Recomendado



NEXUS 7

Periféricos en libertad (3)

Aquella estancia me parecía cada vez más siniestra, como si estuviese sacada una de esas escalofriantes novelas de Stephen King que tanto me gustaban, y que perturbaban mis sueños mientras duraba su lectura. Luego cerraba el libro, apagaba la luz de la mesita y, en aquel preciso instante, cuando la oscuridad se hacía ama y señora de la noche en mi habitación, todas aquellas imágenes de vigilantes de hotel psicópatas, de perros San Bernardo rabiosos y asesinos, de extrañas desapariciones de aviones después de la medianoche, todas aquellas visiones, cobraban vida tras las cortinas de mis párpados cerrados y construían la forma pastosa de las pesadillas que luego me atormentarían durante semanas o meses. Y ahora me sentía protagonista más que nunca de uno de esos relatos de terror; sin duda ésta era una tienda de accesorios informáticos muy peculiar, más aún, aquel viejo y desgastado «Catálogo para Usuarios Malditos» que sostenía entre mis manos. Pasé otra página y continué leyendo.

RATÓN: (Mouse) Roedor mamífero de unos 12 centímetros de tamaño. Periférico de color gris, de cola alargada y escamosa. Descendiente directo de la temible Rata Noruega –Ratus Norvegicus–, que sembró la peste y otras enfermedades implacables en la Europa de la Edad Media. Es ágil y veloz; se le debe sujetar al ordenador por la cola, para evitar que se escape. Es muy prolífico y dañino. Sus poderosos incisivos, terminados en forma de escoplo, le permiten roer los materiales más duros, y por supuesto, la materia de la que esté hecha la mesa de la oficina en la que Vd. trabaje. La mejor forma de capturarle es con una ratonera y un buen trozo de queso de "roquefort". Duerme en cualquier rincón, pero su vientre prefiere la suavidad de una "mudilla alfombrilla".



TECLADO: Artilugio malévolo que a lo largo de la historia ha ido adoptando diversas formas y cambios. Tras su normal apariencia (en la actualidad parece un simple periférico de ordenador), se oculta el más terrible de los inventos del "más allá". Sus diferentes teclas con caracteres encriptan una serie de códigos que, incorrectamente utilizados, invocan la llamada de los cenobitas: los "ángeles del infierno de los sentidos"; estas extrañas criaturas vestidas de cuero negro, transportarán al usuario vicioso a un eterno viaje donde las puertas del infierno se abren para dar paso al mundo del horror-sado, el paraje donde el placer y el dolor son infinitos. Como resultado final, el cuerpo del usuario será enganchado y perforado con garfios y otros objetos punzantes, para acto seguido ser convertido –por la técnica del troceado– en un pizza de carne humana al gusto del chef.

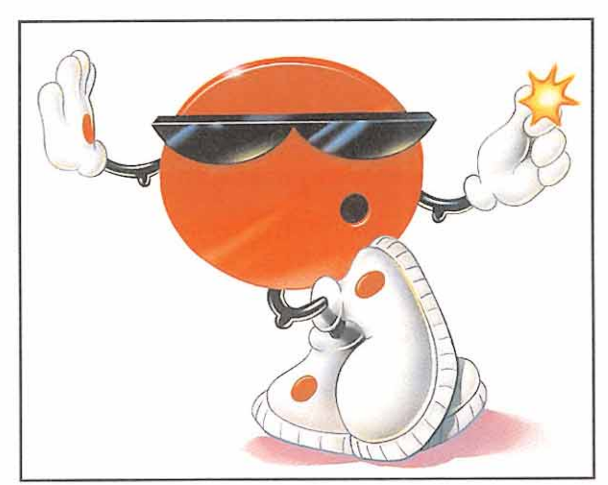
MONITOR + DIGITALIZADOR: Dos de los artículos más vendidos del «Catálogo Maldito». Juntos gozan de buena reputación entre las "sociedades ocultas" del planeta. Entre sus principales características se encuentran las siguientes: Capacidad para hipnotizar y dañar la vista; capturar imágenes de seres vivos, preferiblemente humanos, para luego torturar y vampirizar en pantalla; producir quemaduras en el rostro del usuario; alienar y eliminar el proceso de actividad neuronal; producir pesadillas y alucinaciones; dañar el sistema inmunológico de las células; causar esquizofrenia, parálisis y otros daños anatómicos irreversibles. El monitor y digitalizador unidos son el juguete preferido de los "espíritus malignos" para fastidiar a los seres humanos, alma incluida.

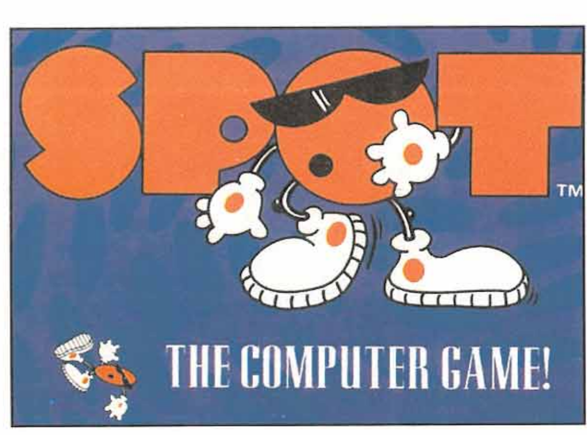
Cerré de un golpe el pesado libro y lo solté bruscamente en el mostrador. Ya no podía leer más; tenía el estómago revuelto y la cabeza comenzaba a darme vueltas. Cerré los ojos y respiré profundamente; tenía una enormes náuseas y estaba a punto de vomitar. "Caballero, ¿se encuentra Vd. bien?". Dando un respingo abrí los ojos, y encontré frente a mi a un señor mayor con una bata blanca colocada. Tenía aspecto de cansado y sus ojos brillaban tras unas pequeñas lentes que parecían sacadas del baúl de la primera Guerra Mundial. El corazón me latía como una desquiciada batería de heavy metal; estaba a punto de darme un infarto. "Aquí puede encontrar un Hobby-Informático favorito, caballero, y estoy seguro que saldrá orgulloso de su compra", añadió mientras que dos hilillos de sangre le resbalaban de la boca a la barbilla. "Y no se preocupe por el precio, admitimos almas y tarjetas de crédito de difunto". Pronto noté cómo el corazón se me salía del pecho. Antes de darme el paro cardiaco pude escuchar de nuevo la voz del viejo diciéndome: "¡Compre o Muera caballero! ¡No se lo piense dos veces! ¡Compre o Muera!" Y así fue.

Rafael Rueda

MICRO Manías

Busca las diferencias





La más que probable mascota de Virgin, nos estamos refiriendo a Spot, ha protagonizado ya dos programas en el mundo de los videojuegos, uno para consolas y otro para los ordenadores. Este último fue el primero en aparecer con su protagonista en la carátula, para nuestro gusto demasiado sencilla. La de consola, tampoco era ninguna maravilla del diseño, pero por lo menos la "ficha" poseía un aspecto más simpático. Incluso se asemejaba a un pasota de los que podemos encontrar todos los días en la Plaza Mayor de Madrid.

De todas formas, no penséis que ésta constituía su única diferencia. Ambos juegos eran totalmente distintos. Mientras que uno se clasificaba como programa de inteligencia, el otro se encontraba dentro de los arcades en toda regla, donde lo que prima es la habilidad y la destreza. En fin, agradecemos a Fernando Matilla su colaboración y os animamos al resto a seguir su ejemplo ayudándonos a realizar esta sección.

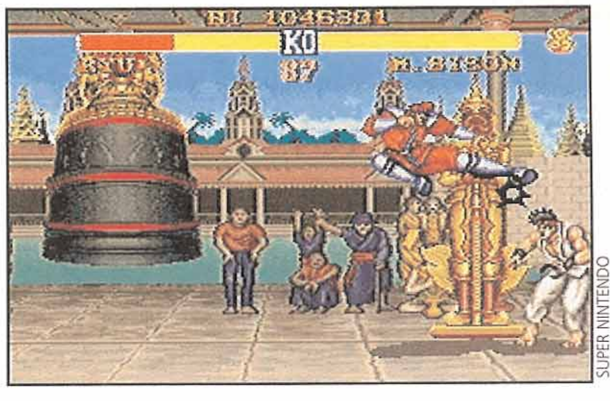
JUEGA LIMPIO

La versión para PC de «Street Fighter II», por mucho que algunos se empeñen en afirmar lo contrario, aún no está disponible. Sin embargo, hace unos días hemos tenido noticias de que algún desaprensivo anda vendiendo como «Street Fighter» un programa elaborado por un grupo desconocido en Extremo Oriente. Incluso han llegado a nuestros oídos, que otra versión para la N.E.S. circula desde hace varios meses en el mercado asiático.

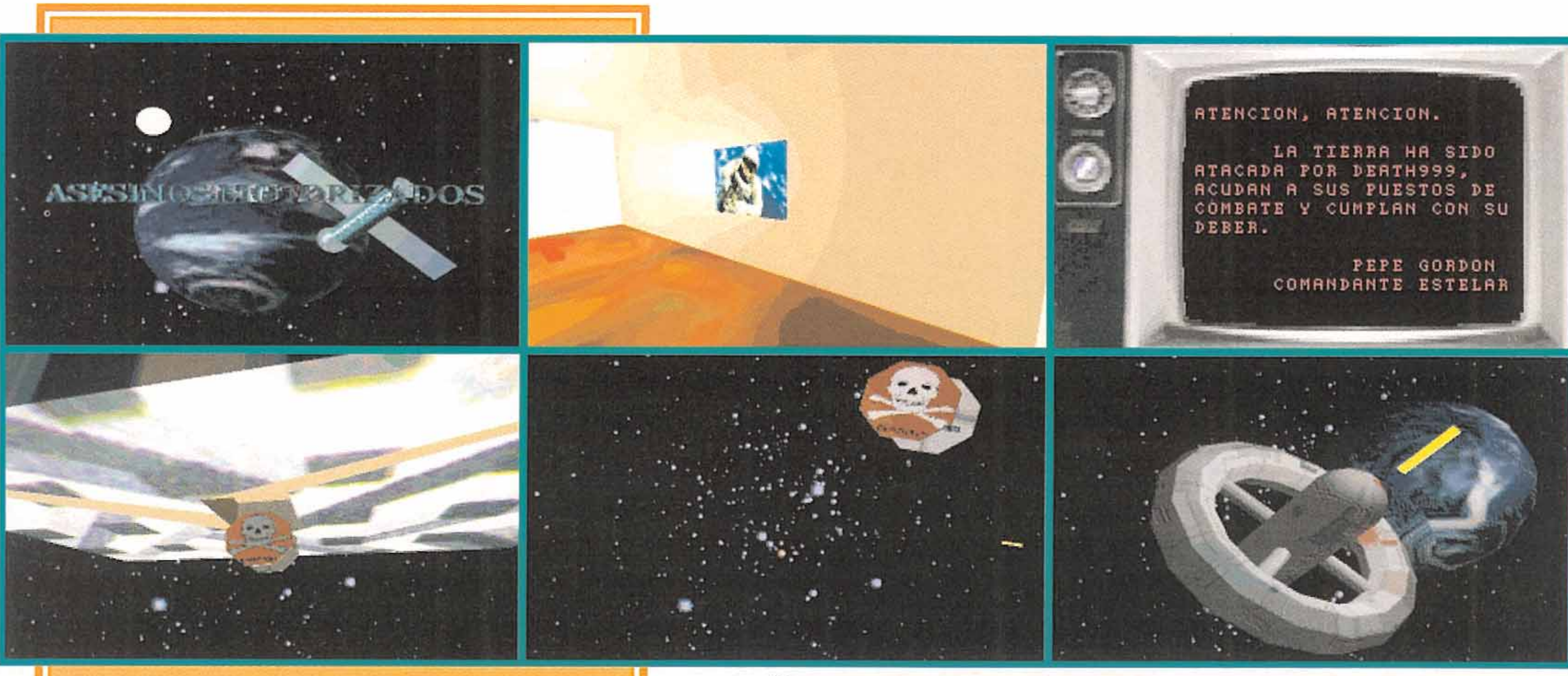
No os dejéis engañar. Jugad limpio y no respaldéis la piratería. En este caso, su calidad es tan mala como el hecho de que existan este tipo de acciones. Aunque los precios sean más bajos, es un mal que no beneficia ni siquiera a aquellos que la promueven, ya que repercute de forma muy directa en el trabajo de muchos profesionales del software de entretenimiento.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



UN "IMAGINA" UN TANTO CASERO

Una sociedad hasta ahora secreta, conocida como Asesinos Motorizados S.A., que tiene su sede en Valencia, y a cuya cabeza se encuentran Fernando y José, han decidido, tras ver nuestro reportaje sobre Imagina'93, crear su propias animaciones intentando emular a las que se presentaron en la Costa Azul. Hombre, el resultado no es igual, pero puede ser un buen comienzo. Según se desprende de su trabajo, sólo se trata de la primera parte de una historia, con lo que esperamos impacientes su continuación y ver que es lo que ocurre con el comandante Pepe Gordon. ¡Ánimo!

¿Sabías que...?

... en los Estados Unidos se está preparando una red de distribución por cable de los videojuegos de la compañía japonesa Sega. El invento en cuestión sigue la misma norma de la televisión por cable. Unos especialistas instalan en los hogares un aparatito que permite recibir la señal enviada desde un centro de datos. Pagando una cuota mensual cercana a las 2.000 pesetas, se puede disfrutar en casa de la mayoría de los cartuchos realizados por Sega. Además, éste mecanismo contempla la posibilidad de que dos personas participen en el mismo juego encontrándose en lugares distintos. Algo francamente excepcional y que esperamos que pronto llegue a España, ya que al otro lado del charco son ya numerosos los que se han apuntado al "carro".

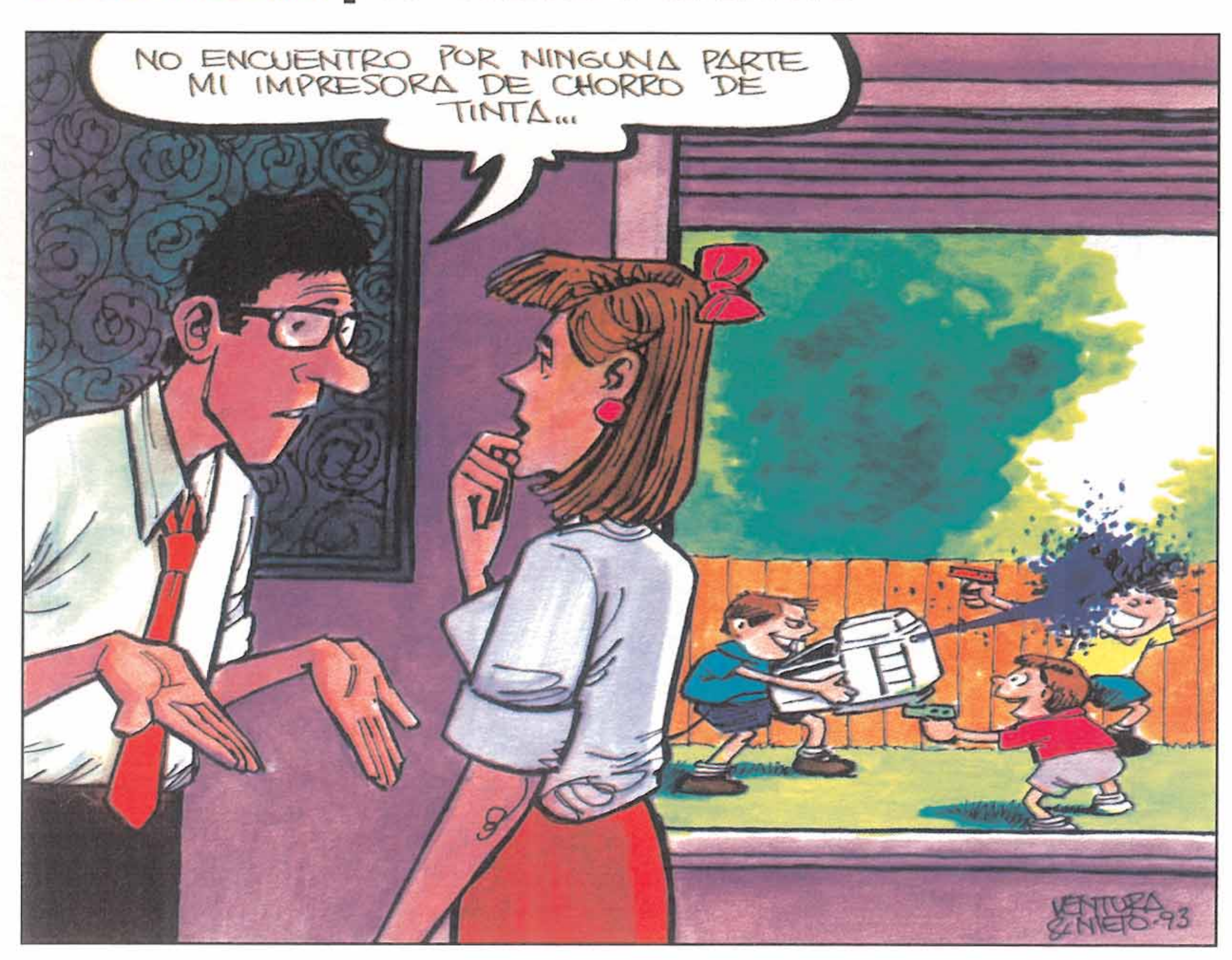
¿Cómo es que todavía no sabemos nada oficialmente –parece casi como si no existiera–, de una máquina tan potente y que prometía tanto como era el Falcon 030 de Atari ?

¿Por qué no salen nuevos productos al mercado de los compatibles que aprovechen al máximo las increíbles cualidades de la tarjeta gráfica SVGA, dotando a los programas de una mayor calidad?

¿Cuándo se presentarán en España máquinas de Realidad Virtual en una exposición lo suficientemente grande como para que pueda acceder a ellas todo el público que lo desee?

¿Qué es lo que ocurre con la comercialización del joystick oficial de Capcom para el «Street Fighter II» de Super Nintendo en nuestro territorio, que posee seis botones y puede sacar gran partido a los juegos de lucha?

HUMOR por Ventura & Nieto



NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

FORMIDABLE..., *que Hobby Press, y cómo no, vuestra revista favorita, Micromanía, hayan entrado a formar parte de la gran familia de la red de comunicaciones de Ibertex desde los últimos días del mes de mayo. Gracias a la utilización de un simple módem conectado a vuestro ordenador, podréis tener acceso a ciertos contenidos de la revista, como puedan ser artículos, mapas y soluciones de gran cantidad de programas, consultorio y noticias relacionadas con el mundo de la informática... Una auténtica "pasada", que deseamos que os guste y disfrutéis con ella. Os esperamos.*

LAMENTABLE..., *que una máquina con tanto futuro y calidad como es el 3DO, no haya contado con un pabellón en el reciente E.C.T.S. celebrado en Londres. Todavía no llegamos a entender cómo es posible que los responsables de la compañía no hayan decidido presentar su producto en Europa, mientras que sí lo han hecho en la feria de Las Vegas. Puede que piensen que su máquina no va a ser un éxito en nuestro continente como lo pueda ser al otro lado del Atlántico, cosa que dudamos. De cualquier modo, esperamos con impaciencia el 3DO por estos lares para disfrutar de sus ventajas.*

Arcade Machine

MAD DOG II





UN OESTE PELIGROSO PARA HISPANOS

Atari ha decidido que la segunda parte de las aventuras del malvado Mad Dog, subtituladas "The Lost Gold", tengan su versión en "mejicano". No hay duda de que la decisión es excelente: ¡también los hispanos tenemos derecho a no perdernos ningún detalle de este juego aunque nuestra lengua no sea la oficial del Imperio!

Risas entre indios y pistoleros

Y entender exactamente lo que dicen los personajes que participan en "Mad Dog II" es muy importante porque uno de los mayores atractivos de este juego es su comicidad. El caso más claro es el del enterrador, que cuando sale en pantalla suelta un chiste machista, negro o de cualquier otro tipo. Es una forma excelente de quitar hierro a un juego que, al basarse en escenas reales filmadas, pudiera resultar excesivamente violento.

El guión sigue un esquema similar al de la primera parte: hay que convertirse en un rápido pistolero, abortar los malvados planes de Mad Dog y recuperar "el oro perdido". Sobre escenarios filmados en Nuevo Méjico será necesario terminar con una completa colección de indios, bandidos y mejicanos, con la ayuda de un guía, elegido por nosotros mismos al comenzar el juego que nos indicará el camino. Se empieza, para practicar y entrar en ambiente, disparando a blancos fijos como una calavera o un cartel, y rápidamente nos enfrentamos a los peligros del salvaje Oeste.

Afina tu puntería, forastero

Nada más entrar en el pueblo, vas a ser recibido con malas intenciones. Será el preludio de un largo duelo que te llevará por típicos escenarios del Far West, desde el "saloon" a tierras agrietadas por el sol, desde el tren plagado de sicarios de Mad Dog hasta territorios controlados por pieles rojas. Y ¡ojito!, sólo debes disparar contra los personajes que lleven armas, los otros son inocentes. No te confíes, ya se sabe que los malos suelen tener más vidas que los gatos y aquel al que has derribado, aparentemente muerto, puede dispararte.

La realización del «Mad Dog II» es infinitamente mejor que la de su antecesor y la pistola para disparar bastante más precisa. También se ha aumentado mucho su dificultad (si no deseas ser eliminado a las primeras de cambio, tienes que ser muy rápido con el revólver, forastero).

Para romper la monotonía en que facilmente caía la primera parte en cuanto se habían jugado una docena de partidas, a esta segunda se le ha ampliado el metraje de filmación, y ofrecido varias resoluciones a las escenas (ya no sólo optando por uno u otro guía como se señalaba anteriormente, sino también variando la acción, hasta el punto, por ejemplo, de que las formas de morir varían de una partida a otra).

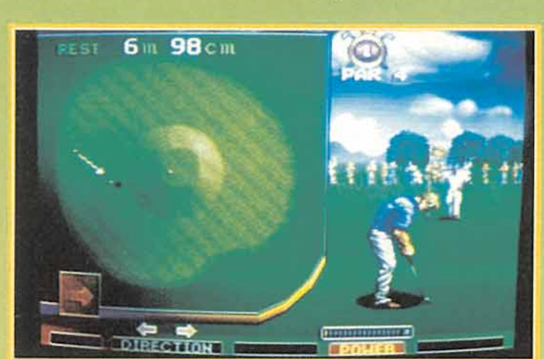
No hay ninguna duda: esta nueva película del Oeste ha aumentado su calidad. Los extras y actores parecen interpretar mejor y el guión es más entretenido. Sólo cabe esperar que, para la tercera parte, se mejore el doblaje; en nuestro país –y es de suponer que también en Estados Unidos– existen profesionales que hacen coincidir perfectamente el movimiento de los labios de quien habla con el sonido, ¿por qué no se les contrata?

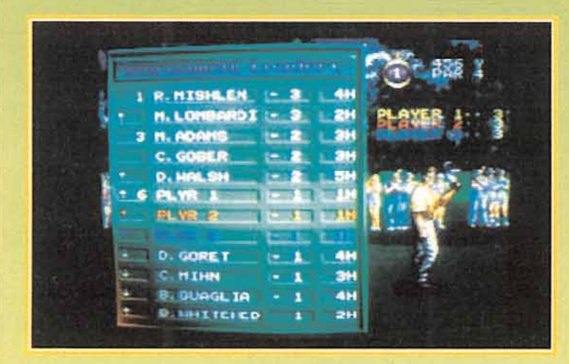
S.E.A.

MAJOR TITLE 2

EL REPOSADO ENCANTO DEL GOLF

La saga de «Major Title» ya dispone de descendencia. Para que no haya confusiones con la nueva creación, sus progenitores de la empresa Irem le han bautizado como a su hermano mayor, con el simple añadido de una cifra. Igual que ocurre con las generaciones humanas –que cada vez son más altas, fuertes e inteligentes–, el joven vástago ha salido más perfeccionado. Este juego de golf posee el encanto reposado del deporte que simula y sus características convocan a usuarios de mente adulta: lo importante es la exactitud y el cálculo, no la rapidez de reflejos ni la espectacularidad.











La tensión de la competición deportiva

El lento desarrollo del «Major Title 2» –por lo menos si se compara con los juegos de lucha y combate– no es óbice para que suba la adrenalina del jugador. Su objetivo es simular lo más perfectamente posible un campeonato de golf y provocar la tensión de la competición deportiva. Y lo consigue. Y crea la misma ansiedad y nerviosismo que la realidad en campo abierto sobre inmaculado césped enrabieta a un Severiano Ballesteros en mala racha.

Para empezar, el competidor debe elegir entre el circuito americano o europeo. Aparentemente no hay grandes diferencias entre uno y otro campo –aquel posee más lagos y los hoyos son un poco más cortos– pero en la práctica la cosa no es tan sencilla porque también hay que optar entre cuatro jugadores para participar, cada uno con su correspondiente especialidad (desde el maestro en salir de situaciones difíciles, al de de técnica inmaculada o al de golpe poderoso). Hacer una buena partida depende así del conocimiento de nuestras virtudes y defectos, y de las habilidades que debemos potenciar.

¡A por los 18 hoyos del campo!

Al igual que en los "campos de verdad" en «Major Title 2» hay 18 hoyos. En todo caso conseguir llegar al último depende de la capacidad golfista del participante, pues al empezar la partida sólo se garantiza que se completarán los tres primeros. Para participar en recorridos más largos hay que mejorar el par de los sucesivos hoyos, teniendo en cuenta que cada birdie otorga la posibilidad de jugar uno más -los eagles y dobles eagles son palabras mayores aunque no un imposible- y que cada bogey penaliza. Otra forma de obtener bonificaciones depende de la máquina, que aleatoriamente premiará lances del juego como, por ejemplo, el golpe más largo o el más cercano al hoyo. A Ballesteros, los errores con el putt o el swing le mandan a casa en los cortes, a nosotros nos obligarán a echar más monedas en la máquina.

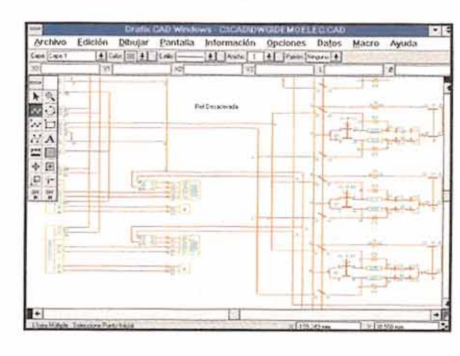
Para potenciar el realismo competitivo y que podamos comprobar nuestros progresos sin dificultad, el «Major Title 2» nos indica continuamente en la pantalla la situación exacta en que se encuentra la partida, manteniendo la estadística del jugador de un día para otro gracias a que éste puede marcar, para su identificación por el aparato, el nombre, los apellidos y la fecha de nacimiento (¡sería demasiada casualidad que coincidieran los datos de varias personas!). Quienes no poseen la capacidad económica suficiente para asociarse a un club de golf o, simplemente, prefieran el "sillón-ball" a los bichitos del campo y a las alergias del polen, encontrarán en este juego un perfecto sucedáneo con el que emular las hazañas en el green de los Ballesteros, Olazabal y compañía. Y si tú eres de los que prefieres la consola al salón, no te preocupes: en Estados Unidos se ha desarrollado este juego para Super Nintendo casi a la vez que para los "arcades".

S.E.A.

TECNO Manía

CAD PARA WINDOWS

Anaya, que está demostrando muy buena vista en cuanto a la elección de sus productos, acaba de anunciar el lanzamiento de «Drafix Cad Windows». Este programa incluye un avanzado lenguaje de programación de macros estructurado de forma similar al lenguaje C, su interfaz permite la visualización en pantalla de hasta cuatro paneles activos simultáneamente junto a diferentes vistas del diseño en curso, importa y exporta ficheros en formatos DXF, IGES, PLT, DWG, POR o WFM, funciona en cualquier ordenador AT, incluso en 286, aunque requiere como mínimo 2 megas de RAM, ocupa sólo 4 megas en el disco duro e incorpora todas las ventajas de cualquier herramienta que trabaje bajo Windows. Para más información ANAYA (91) 3200119.



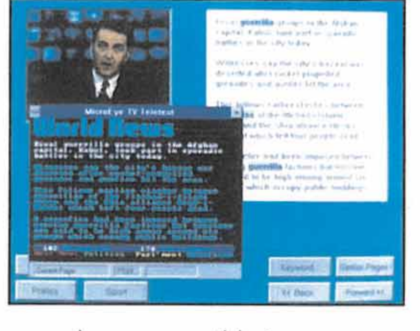
EL RATÓN MÁS CÓMODO DEL MUNDO

Logitech es una compañía de origen suizo conocida por la calidad de sus productos, especialmente de sus ratones (por supuesto no se trata de los "simpáticos" animalitos). Su último diseño es un modelo estacionario denominado Trackman. Consiste en una bola que se maneja con el dedo pulgar y tres botones directamente programables por el usuario. Como no es necesario desplazarle de un lugar a otro el ahorro de espacio le hace especialmente valioso para los que tenemos poco espacio en nuestra mesa o los que viajan con un portátil a cuestas.

Incluye todo el software necesario para funcionar bajo Windows con el soporte de las tres teclas además de un programa de utilidades para crear menús personalizados en distintas aplicaciones.

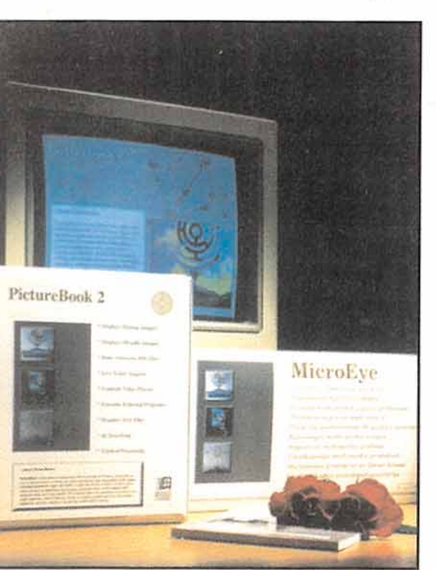
Para más información: LOGITECH (93) 4261113.

TELETEXTO EN PC



ITV (una de las cuatro cadenas inglesas más importantes de televisión, junto con Canal 4 y BBC 1 y BBC 2) ha comenzado la emisión, de momento en pruebas, de un nuevo sistema de teletexto con el que es posible interactuar desde el ordenador. Claro que para hacerlo necesitaréis algo de software y, por supuesto, hardware. Estos dos ingredientes esenciales para comunicar con ITV os lo proporcionará la compañía Digithrust con su programa Picture Book 2 y su tarjeta MicroEye. Los dos en conjunto permiten ver la televisión en tiempo real en la pantalla del monitor del ordenador y conectar con el servicio de teletexto para acceder a su base de datos donde solicitaremos la información deseada.

En un primer momento el sistema solamente permite marcar palabras en el teletexto y, mediante funciones de hipertexto, buscar referencias al tema elegido en la base de datos central, pero en el futuro ya se está pensando en hacer totalmente interactiva la emisión televisiva para que el usuario pueda escoger qué programa ver en cualquier momento.

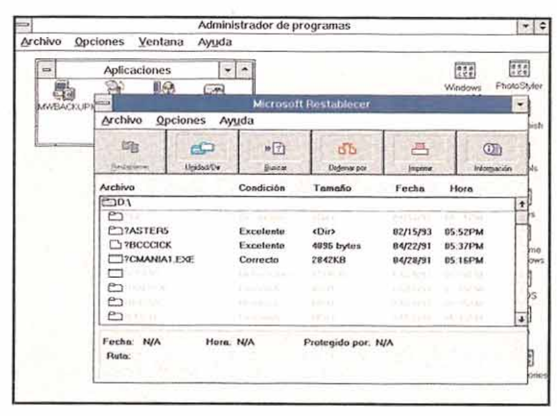


NOVEDADES MICROSOFT

Junto al lanzamiento de la versión 6.0 del MS DOS se ha dado a conocer a la prensa que, en el cuartel general de la compañía, Microsoft ya están trabajando en Windows 4.0.

Windows 4.0 aparecerá a mediados del año próximo y está siendo diseñado para servir como "puente" entre la versión actual y el potente Windows NT. Servirá para aquellos que no necesiten toda la potencia de NT pero quieran emplear sus múltiples ventajas.

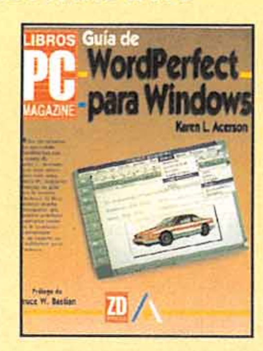
Pero lo más importante ahora mismo para Microsoft es MS DOS 6. Esta nueva versión del sistema operativo para PC más empleado en el mundo incluye interesantes novedades. Destaca, entre ellas, la incorporación de un duplicador de disco duro al estilo de Stacker o SuperStor. Pero sin olvidar nuevos comandos como MOVE, para trasladar ficheros de un lugar a otro eliminando el origen, DELTREE, para eliminar directorios con todo lo que cuelga de cada uno de ellos, o MEMMAKER, destinado a colocar de forma automática los controladores de dispositivos o "drivers" en la parte alta de la memoria para liberar RAM convencional. Y no queda ahí la cosa porque MS DOS 6 incluye también un antivirus, un programa de recuperación de ficheros borrados y un nuevo "back up". Su precio además es además muy interesante: 8.900 pesetas como oferta especial hasta finales de Junio. Para más información MICROSOFT (91) 804 00 00.



LIBROS

APLICACIONES

GUÍA DE WORDPERFECT PARA WINDOWS



1148 Págs. 3.605 Ptas.

Wordperfect para MS Dos es el procesador de textos más usado del mundo. Wordperfect para Windows lleva el mismo camino que su hermano pequeño, por decirlo de algún modo, pero en el ambiente del potente entorno diseñado por Microsoft. Las casi infinitas posibilidades del programa han hecho que surjan muchos textos que complementan el manual. Este libro es uno de ellos. Comienza desde lo más básico y llega hasta las opciones más complejas. Su lectura es muy amena, y su buena estructuración le convierte en una herramienta imprescindible para los que queráis dominar el programa a la perfección.

Karen L. Acerson ***
ZD Press/Anaya Nivel "I"

DIVULGACIÓN

MANUAL DE EMERGENCIA PARA SU PC



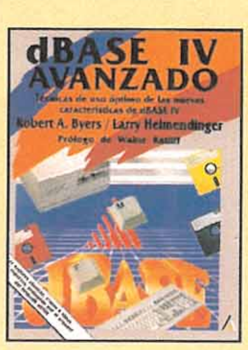
276 Págs. 2.835 Ptas.

Si eres un novato en el mundo de la informática estarás perdido cada vez que el ordenador te de un mensaje de error. Y si encima usas tu PC para trabajar... Pues no te preocupes, porque el autor de este libro ha preparado una lista completa de todas las desgracias que le ocurren a quien se acaba de comprar un ordenador y, por supuesto, ha incluido las soluciones necesarias. Su mayor defecto es que se lanza demasiado pronto a arreglar esos problemas, dando algunas cosas por supuestas. Si ya llevas unos meses liado entre discos duros, memoria, tarjetas y software, seguro que con este manual "encuentras" la salida.

Dan Gookin **
Microsoft Press Nivel "I"

APLICACIONES

dBASE IV AVANZADO



527 Págs. 5.150 Ptas.

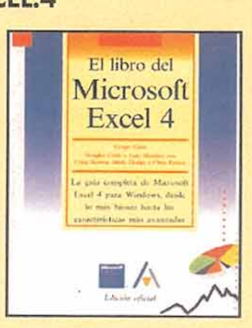
¿Quién de vosotros no conoce dBase? Seguro que todos los que leéis está sección de Tecnomanías habitualmente conocéis el popular generador de bases de datos de Ashton-Tate. Lo que seguro ya no sabéis todos es que la última versión del paquete incluye nuevas herramientas mucho más potentes y efectivas.

«dBase IV Avanzado» les da un completo repaso, las explica y muestra ejemplos y trucos de programación. Es, sin ningún tipo de dudas, un manual para usuarios avanzados, como su propio nombre indica, y seguro que si tenéis conocimientos de dBase su lectura y estudio os convertirá en expertos en la materia.

R.A. Byers y L. Heimendinger ***
Anaya Nivel "E"

APLICACIONES

EL LIBRO DEL MICRO SOFT EXCEL.4

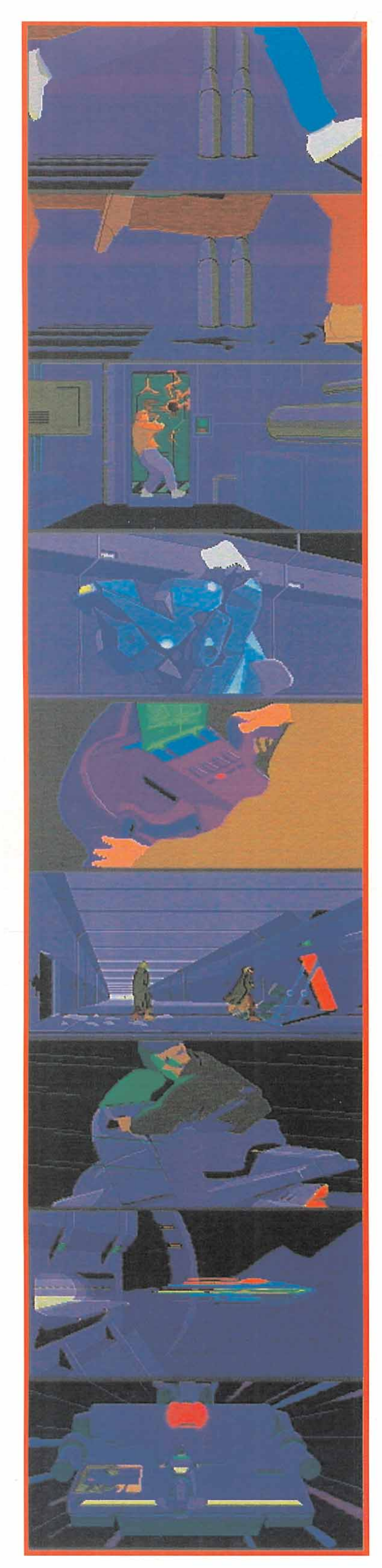


920 Págs. 6.180 Ptas.

Excel 4.0 es un completísimo programa. Microsoft realizó con él un gran trabajo y se puede decir que más que una revisión de versiones anteriores es una herramienta completamente nueva. A ello ha contribuido el nuevo interfaz de usuario que ha simplificado su manejo de forma sensible. La bibliografía sobre Excel es muy completa pero hasta ahora no habíamos tenido en nuestras manos una publicación autorizada oficialmente por Microsoft. Desde lo más básico hasta lo más complejo, este manual, a lo largo de sus más de novecientas páginas da una visión completa a lo que es la más reciente versión de la hoja de cálculo más vendida para Windows.

Grupo Cobb ***
Microsoft Press Nivel "I"

. PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



Flashback



Los anglosajones utilizan la palabra "flashback", para expresar e interpretar algo parecido a un imagen fugaz del pasado. Una visión momentánea y veloz que cruza la mente como un relámpago, desencadenando una serie de pensamientos que pueden provocar un recuerdo total. Delphine ha partido de un simple vocablo, ha ahondado en su significado, y ha creado en torno a él un mundo fantástico, una ilusión, que sin embargo es palpable, que está ahí, una sensación que va más allá del simple programa de ordenador. Delphine ha creado el futuro...

LA SOMBRA DE UNA DUDA

- DELPHINE
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC, VGA 256 Colores, Sound Blaster**
- **AVENTURA**

Conrad B. Hart no puede recordar su identidad. Su mente está vacía, en blanco, borrada. No sabe quién es ni dónde está. Se levanta y mira a su alrededor. Todo le resulta extraño, confuso, frío,... podría decirse que hasta con un cierto nivel de asepsia. De repente, sin saber por qué, nota que debe salir de allí, que debe escapar tan rápido como pueda. Un largo pasillo que parece no tener fin le devuelve el eco de sus pasos, ¿o no es un eco? Girando su cabeza observa como dos hombres intentan alcanzarle. El paso se acelera, nota como la adrenalina inunda su cuerpo mientras intenta encontrar una salida.

¡Allí!, una puerta. Un disparo de láser pasa rozando su hombro mientras se abalanza sobre algo parecido a una moto. Arranca y huye como alma que lleva el diablo. Sus perseguidores montan en una extraña nave y salen en su busca. La noche se ilumina con las ráfagas de los disparos que pasan junto a él. Justo cuando el final de su cautiverio parecía finalizar, uno de los láser alcanza su moto y le hace caer. Pero caer, ¿dónde...?

EL SECRETO DE CONRAD

De este modo, absolutamente cinematográfico e impactante, se inicia la aventura de Conrad. De este modo da comienzo «Flash-

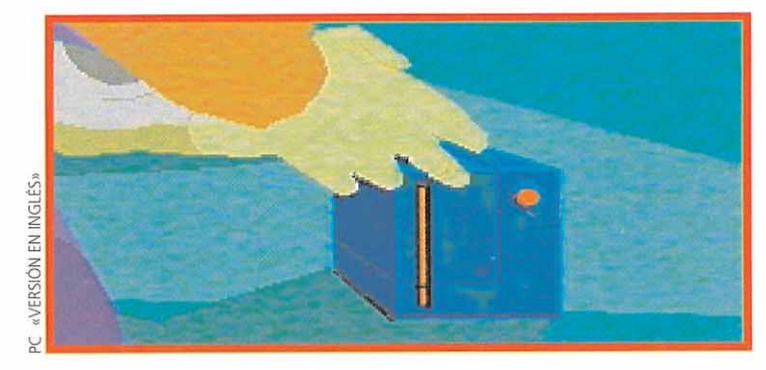
FASE 1: LA JUNGLA ARTIFICIAL

Conrad despierta en una espesa jungla de la que sólo acierta a adivinar su naturaleza artificial. Pronto descubre un extraño objeto, el holocubo. Este contiene todo lo que se escondía en su memoria pero, obviamente, es incapaz de recordarlo. Las caídas desde lugares elevados, las trampas energéticas y unos cuantos seres de rudo aspecto y peores intenciones son los principales obstáculos que encuentra nuestro héroe en su primera batalla. En los niveles de dificultad más altos, hallará también agresivos perros robot. Aunque en ciertos momentos parezca no existir salida, guiados por el instinto de supervivencia de nuestro protagonista, buscad bien por todas partes y poned mucha atención a los interruptores (reconocibles por su sonido) que activan y desactivan algunas plataformas.



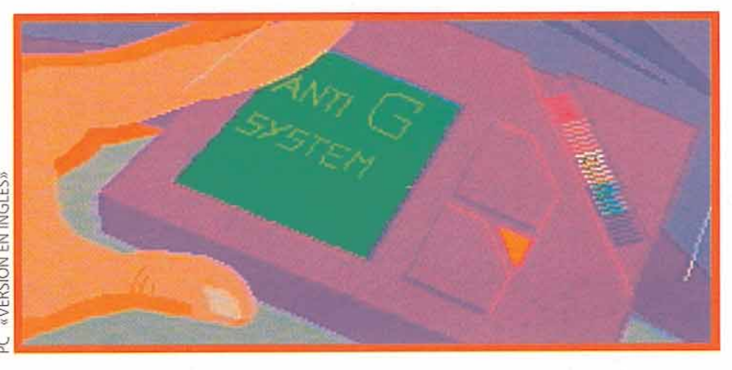
PASSWORD NIVEL "MEDIUM": BANTHA




PC «VERSIÓN EN INGLÉS»

Como si de una película se tratase, «Flashback» salta de una escena a otra siguiendo el hilo argumental, para evitar momentos de espera en el juego.


PC «VERSIÓN EN INGLÉS»



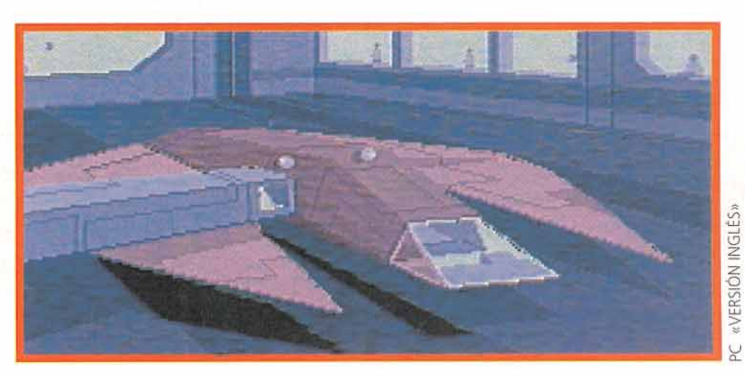
PC «VERSIÓN EN INGLÉS»

Las animaciones interfases, son algunas de las partes más logradas , siguiendo en todo momento la acción que protagoniza Conrad.


PC «VERSIÓN EN INGLÉS»


PC «VERSIÓN EN INGLÉS»

Gran calidad gráfica y una adicción elevadísima son, sin duda alguna, las mejores bazas que juega «Flashback» a su favor.


PC «VERSIÓN INGLÉS»

back». Un juego absolutamente inclasificable, por la más sencilla de las razones, sería necesario crear una categoría nueva de programas en la que encuadrarle. Su desarrollo está tan pensado, es tan complejo y, sin embargo y aunque parezca paradójico, tan evidente, que es como estar metidos en la piel misma del protagonista, y vivir una aventura en directo.

Pero, ¿por qué empieza así «Flashback»? Conrad es un brillante científico que realiza el descubrimiento de su vida. Gracias a un medidor de la densidad molecular de los cuerpos, ideado por su privilegiada mente, observa que ciertos miembros de la sociedad ofrecen unos niveles ilógicos y absurdos. Curiosamente, todos pertenecen a las clases que ejercen el poder en el mundo: militares, políticos, millonarios... Posteriores investigaciones llevan a nuestro héroe al convencimiento de que está ante algo aterrador, pero por desgracia real. El planeta entero está siendo controlado por una hostil raza de alienígenas, que planean su total invasión y sometimiento. Conrad, descubierto durante una de sus pesquisas, es atrapado y encarcelado, no sin que días antes, por lo que pudiera ocurrirle, tomara la decisión de guardar en un archivo holográfico el contenido de su memoria. El propio Conrad es la única prueba para convencer al mundo de lo que ocurre.

¿DE VERDAD ES SÓLO UN JUEGO?

Un argumento genial, no podía desembocar en un juego mediocre, menos aún, si tenemos en cuenta quiénes lo han programado. «Flashback» nos invita a un paseo espeluznante por los rincones más peligrosos y desconocidos de la galaxia, en el que tendremos que asumir la responsabilidad de acabar con la amenaza extraterrestre, no sin antes contemplar con detenimiento la maravilla de programa que tenemos entre manos.

El juego posee un total de seis niveles, que nos asombrarán una y otra vez por su belleza gráfica, espectacularidad en la acción y simpar movimento y animación de los personajes que aparecen en pantalla, empezando por nuestro hombre.

Cada uno de estos niveles es un intrincado laberinto, lleno de plataformas, puertas y trampas, en el que existen varios caminos, desembocando todos ellos en el mismo e inevitable final, superarlo. Perdidos en este laberinto se encuentran una serie de objetos, absolutamente necesarios para pasar con éxito la fase, que de-

FASE 2: NUEVO WASHINGTON

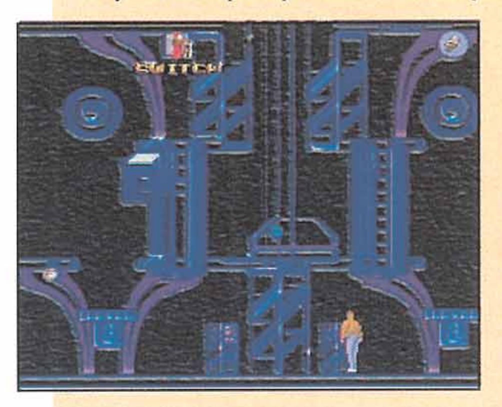
Salir de Málaga y caer en Malagón. Si la fase de la selva tenía momentos imposibles, no imagináis lo que podemos encontrar aquí. Conrad encuentra, sin embargo, un amigo en todo este maremagnum de disparos y acosos. Ian ayudará al protagonista del juego a recobrar la memoria, haciendo que todas las piezas del puzzle encajen a la perfección en su mente. Para continuar con sus investigaciones, Conrad debe desplazarse desde Titan –donde se encontraba en la primera fase– hasta la Tierra, pero el viaje es costoso. Para ello lo mejor es competir en el show televisivo de la "Torre de la Muerte", cuyo primer premio es precisamente un viaje, pero antes debe conseguir los papeles para hacerse con una nueva identidad. Una vez conseguidos, podremos entrar en el concurso, que comprende toda la tercera fase.



PASSWORD NIVEL "MEDIUM": SHIVA

FASE 3: SHOW DE TV: «TORRE DE LA MUERTE»

Los concursos del futuro no se parecen, ni siquiera un poquito, a algo como "El Precio Justo". Aquí no se gana dinero, lo que único que se logra si se consigue vencer es sobrevivir. Enemigos por doquier, trampas que evitar, muros por los que trepar y, como no, un mapeado que conforma un laberinto son las claves de este nivel. La salida, y el premio del viaje hasta la Tierra, se encuentran en el piso más alto de la torre. Llegar hasta allí, bueno..., sería más fácil dar la vuelta al mundo de rodillas en una semana. Pero no os desaniméis. Existen ciertos puntos preparados para grabar la partida en memoria, pudiendo volver a ese punto cuando nos maten, aunque claro..., hay que llegar hasta ellos...



PASSWORD NIVEL "MEDIUM": KASYYK

Flashback

ben ser usados en el lugar y momento precisos, ni antes, ni después. Básicamente, poco más hay que hacer, si es que os parece poco que el mapeado sea gigantesco, no ya a nivel global, sino de cada nivel en particular, que los decorados sean más que magníficos (y nos quedamos cortos), que las animaciones existentes sean toda una lección de como se deben hacer estas cosas, que los movimientos hayan sido digitalizados, que se hayan empleado técnicas totalmente innovadoras en programación, que los efectos sonoros y la música sean impresionantes, que... Bueno, podemos afirmar que no hemos encontrado nada, pero nada, que esté ni un poquitín mal hecho.

Veamos el ejemplo del movimiento de Conrad, para entender mejor de lo que hablamos. Primero, filmar en vídeo a una persona y estudiar su ritmo al andar, al correr, etc. Después, realizar un análisis detallado de todo, para precisar el número total de "frames" que deben conformar cada movimiento, al saltar o al trepar, por ejemplo. Dibujar con absoluta perfección todos esos "frames" y unirlos en una secuencia sería el siguiente paso y, por fin, incluirlo en el código. Eso, repetirlo con todos los "sprites" del juego, y añadir el resto del programa. Una tarea de chinos, llevada a cabo magistralmente.

OTRA LECCIÓN DEL SOFT FRANCES

No se puede negar, sería absurdo, que tenemos entre nuestros vecinos del norte a algunos de los mejores equipos de programación del mundo. Resultados como los que ofrece «Flashback», cada vez se van viendo más, pero no con la asiduidad a que nos está acostumbrando el software galo. Y eso puede ser un arma de doble filo, porque cada vez querremos más y más, y por supuesto mejor. Pero, ¿cómo, en estos momentos, se puede pensar en algo mejor que «Flashback»? Y no nos gustaría que pensárais que estamos exagerando, ni echando las campanas al vuelo desaforadamente. Este juego es verlo para creerlo. De otro modo no se puede comprender.

Una excepcional calidad gráfica, un movimiento de fábula, una técnica impecable, una jugabilidad que no podéis ni imaginar, una adicción que llega a niveles que dan miedo, y una dificultad, por consiguiente, muy alta, son las cartas que posee el programa para alzarse con más de un premio –algo de lo que estamos seguros que conseguirá en breve– allá por donde circule.

«Flashback» es el espejo donde a partir de ahora se deberán mirar todas las aventuras que se produzcan en cualquier parte del mundo, incluyendo a los españolitos, mal que nos pese.

F.D.L.

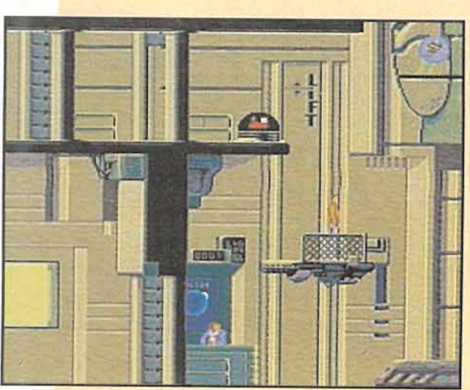
EFECTO ZOOM



¿Qué puede uno esperar de un juego que hasta permite observar la acción en primerísimo plano? El efecto de zoom hace vivir la acción al límite. Ver como un horrible ser se lanza sobre nosotros disparando su arma sin piedad, o como abatimos a un enemigo que cae como un saco de patatas, sólo puede tener un calificativo: cinematográfico.

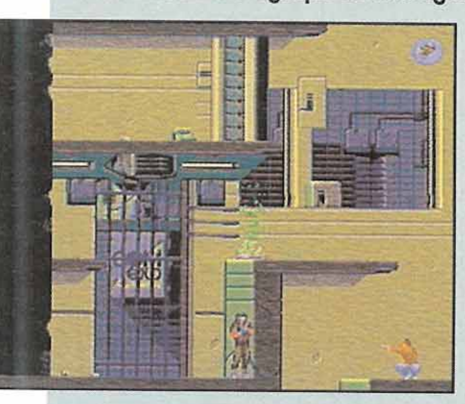
Podemos elegir entre conectar el zoom permanentemente, que el juego lo haga de modo automático, o simplemente, pasar de él. De cualquier forma, que esto sea posible demuestra una vez más de lo que han sido capaces los programadores de «Flashback», y pensamos que si no han hecho más ha sido porque no han querido, o no han tenido tiempo.

FASE 4: LA TIERRA



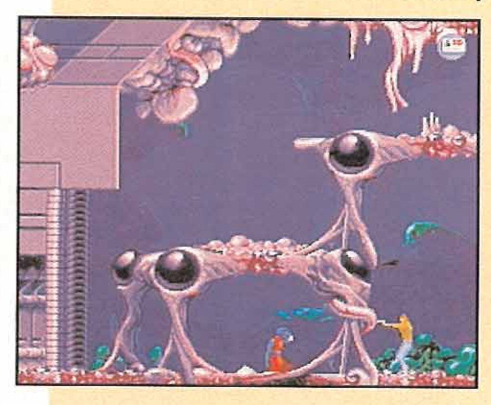
O mucho han de cambiar las cosas en el futuro, o este no es ni por aproximación nuestro planeta. Sin embargo, Conrad parece sentirse como en casa. Pero por poco tiempo. El acoso por parte de nuestros enemigos sigue sin descanso. Tras una escaramuza en el aeropuerto, nuestro personaje logra escapar en un taxi. El club "Paraíso", probable cuartel general de los extraterrestres es nuestro objetivo. En él, y tras evitar unos cuantos miles de peligros, encontraremos un pasadizo secreto que conduce a una base subterránea, pero la alarma se dispara, porque para algo están las alarmas, obligando a Conrad a escapar a la carrera, con tan mala fortuna que caeremos en un hueco de ventilación.

FASE 5: LA BASE SECRETA DEL "PARAÍSO"



Conrad se encuentra tras una rejilla de ventilación, observando y escuchando a un grupo de alienígenas charlar animadamente sobre lo que parecen ser los planes de invasión de la Tierra. Descubre la procedencia real de estos seres, y que sus siniestras intenciones se remontan a varios siglos atrás. De repente la rejilla cede y nuestro hombre cae a los pies del enemigo, en el sentido más literal de la expresión. Una celda es lo siguiente que aparece ante nuestros ojos y, justo cuando vemos llegar a nuestro verdugo, echamos a correr hasta que conseguimos localizar un arma y desembarazarnos del enemigo. largos pasillos nos esperan por delante antes de llegar a la salida, que conduce, como ya supondréis, hacia más problemas.

FASE 6: EL PLANETA DE LOS MORFOS



Un viaje a través de la galaxia nos ha llevado hasta el planeta natal de los invasores. Un ambiente poco hospitalario se puede respirar nada más llegar. Allí deberemos combatir a los morfos, criaturas capaces de adoptar cualquier forma física, muy hostiles, y cuya rapidez de movimientos y reflejos, sólo se ve superada por su agresividad. En este desolado planeta nos encontraremos con algo inesperado, otro ser humano. Antes de morir en un ataque de los extraños, nos entregará su diario, indispensable objeto que nos será de gran ayuda para derrotar al enemigo. Pero antes, deberemos superar unos cuantos obstáculos que nos conducirán al nivel final, donde nos llevaremos más de una sorpresa...

VERSIÓN AMIGA

Todo lo que hayáis podido leer para la versión PC, se puede trasladar al Amiga. Los gráficos impecables, las animaciones prodigiosas, la jugabilidad... Repetimos, todo.

En algunos momentos parece como si el Amiga, no disponga de un número inferior de colores a los 256 que aparecen en PC. La paleta está perfectamente elegida, así como la combinación que con ella se ha realizado en los decorados. La música, bueno, aquí el ordenador de Commodore sigue dando lecciones a todos sus rivales. Simplemente sensacional. Y el resto del programa, en cuanto a calidad técnica se refiere, mantiene el mismo elevadísimo nivel que la otra versión.

El principal fallo que debemos achacar al juego de Amiga, y que en realidad no es tal, es lo pesado que se hace esperar cuando tenemos que cargar de disco. Aquellos usuarios que dispongan de una unidad de disco duro no tendrán ese problema. Sin embargo, es posible que no todos posean ese pequeño lujo, por lo que no habrá más remedio que tener paciencia. Y habida cuenta de lo que luego se puede disfrutar con «Flashback», la verdad es que no merece la pena tener demasiado en cuenta este dato.

95

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	93
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	98



Animaciones, gráficos, jugabilidad,... todo, absolutamente todo. No hay nada que no merezca destacar en «Flashback».



¿Por qué vamos a mencionar algo, si no podemos? En todo caso, las liosas protecciones, hechas con dibujos más que surrealistas.

¡SÓLO PARA ADICTOS!

...Adictos como tú que no pueden permitirse el lujo de que se agote algún ejemplar...

... que necesitan estar al día de todas las novedades, trucos, actualidad...

... que desean obtener este exclusivo regalo reservado sólo para los mejores...

... que mes a mes abren el buzón esperando la revista de videojuegos más grande del mundo...

MICRO Manía

MICRO Manía

Sólo por 2.700 ptas.

Al hacer tu suscripción a **MICROMANÍA** por un año (12 números) por sólo 2.700 Ptas., recibirás totalmente **gratis** un práctico petate. Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente **gratis.**

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, o por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30h al (91) 654 84 19/654 72 18. Si lo prefieres, también puedes enviarnos el cupón cumplimentado por fax al número (91) 654 58 72.

OFERTA VÁLIDA SÓLO PARA ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA DE SUSCRIPCIÓN SUSTUTIVA

La guerra se

ATAC

En teoría, es relativamente fácil conseguir que un juego sea un éxito en aceptación y ventas. Todo es cuestión de unir un buen tema con un buen tipo de programa. Así, mezclar el problemático y actual asunto de la droga con un completo simulador es una idea genial. Si esta gran idea la lleva a la práctica un equipo de auténticos profesionales, tendremos «ATAC», un excelente programa que logra un realismo sorprendente.



LUCHA SIN CUARTEL

- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA, MCGA**
- **SIMULADOR/ESTRATEGIA**

Estamos en el año 2.003 y el mundo ha comenzado el nuevo siglo libre ya de la división en dos bloques con ideologías distintas que lo sumía en el caos. Atrás han quedado muchos años de combates encubiertos entre las distintas potencias.

Después del desmoronamiento del sistema político del Este, la Tierra ha afrontado el reto del siglo XXI con optimismo gracias a la unidad de todos los países dentro de la ONU, pero con el fin de la Guerra Fría no han acabado los problemas. Problemas que en el siglo anterior eran considerados como menores, e incluso declarados como "internos", ahora asolan todos los rincones. La droga ya no es sólo la lacra de las grandes ciudades. La muerte se esconde en pequeñas bolsas que, repartidas por las calles, están acabando con las esperanzas depositadas en el recién estrenado siglo. De esta situación, los únicos beneficiados son los Barones de la droga. Sus ganancias se calculan en billones de dólares por año, y ya no se conforman con huir y esconderse de las autoridades. Gracias a la inmensa fortuna que atesoran, han conseguido adquirir una importante cantidad de aviones de combate y helicópteros procedentes de los Países del Este, que utilizan para defender los envíos de droga desde los campos de cultivo hasta los laboratorios y desde estos hasta los distribuidores.

Ha llegado el momento de actuar. Las Naciones Unidas piden una acción militar conjunta contra el núcleo del problema, el interior del Cártel Colombiano de la droga. Se crea entonces una fuerza "secreta" cuyo objetivo es erradicar por completo el producto, el proceso y las ganancias de los Barones de la droga. Esta fuerza se llama ATAC, Comando Aéreo Táctico Avanzado (Advanced Tactical Air Command) y está formada por la más alta tecnología al servicio de la lucha contra el crimen. Atrás quedan ya las tímidas ayudas de los Estados Unidos a Sudamérica en los últimos años del siglo XX. Ya no es suficiente el envío de asesores militares. ¡Hay que actuar, y hay que hacerlo ya!

ADVANCED TACTICAL ATAC AIR COMMAND

PASARSE DE LA RAYA

En este programa de Microprose, encarnaremos la figura del comandante de esta unidad de élite y tendremos bajo nuestra responsabilidad a ocho pilotos elegidos por sus especiales condiciones y sus brillantes hojas de servicio. Para una misión de semejantes carcterísticas se ha puesto a nuestra disposición, lo mejor que la tecnología militar de los Estados Unidos posee: el mejor caza táctico avanzado, el F-22, y el incombustible AH-64 Apache, el más efectivo helicóptero artillado de los últimos tiempos.

Por contra, nuestros rivales cuentan con una amplia representación de la vieja guardia soviética (desde el veterano MIG-19 al impresionante MIG-29 pasando por el MIG-21 y MIG-23). El objetivo del juego: acabar con los Barones de la Droga allí donde se creen más protegidos, ¡en su terreno!

La primera posibilidad con la que nos encontramos al cargar este programa, es elegir el nivel de dificultad. Podemos optar por uno de los siguientes niveles: Ataque aéreo (Air Strike), en el que tendremos que atacar y destruir tantos objetivos y aviones de los narcotraficantes como nos sea posible; Campaña limitada (Limited Campaign), en la que nos enfrentaremos a un solo criminal con el propósito de arruinarlo completamente; y Campaña completa (Full Campaign), en la que nos enfrentaremos a todos los componentes del Cártel simultáneamente.

Para comenzar, lo recomendable es jugar unas cuantas veces

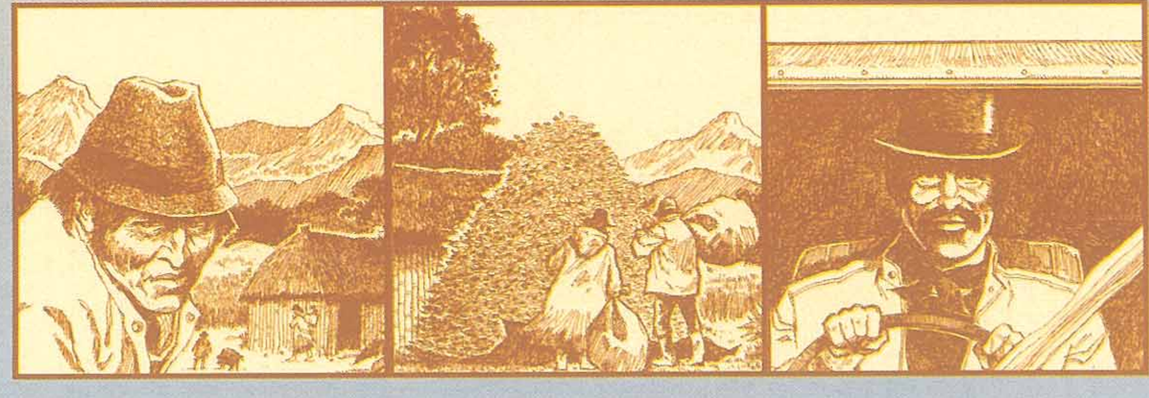
creta contra las drogas

La lucha contra el imperio de la droga nunca ha sido tan emocionante como con este extraordinario simulador de vuelo de la compañía inglesa Microprose. Los siniestros capos del cártel colombiano tendrán muy complicada, a partir de ahora, la distribución de su destructiva mercancía.

en el modo Ataque Aéreo para, de este forma, sacar el máximo partido a los aparatos de los que disponemos. Siempre tendremos el suficiente tiempo como para demostrar nuestras cualidades en una campaña, eso sí, limitada, es decir, contra un solo hombre, hasta que nuestra habilidad nos permita enfrentarnos de igual a igual a varios de nuestros adversarios.

Si ya hemos conseguido dominar el vuelo de los aparatos, tendremos que pasar a la segunda parte de toda campaña que se precie: la estrategia. El ser un as del aire no nos asegura el éxito de la misión, y ahí es donde un buen comandante debe entrar en juego. Planificar un ataque siempre es importante, pero en el caso de una lucha contra nuestros enemigos, puede ser aún más angustioso debido a que no es un objetivo típico. Los cargamentos de droga se mueven con sigilo por la selva colombiana y, debido a las características del terreno, son indetectables para un reconocimiento tradicional.

Ya hemos comentado anteriormente que este programa es el resultado de añadir a un simulador de vuelo, una opción de estrategia (o un juego de estrategia al que se le ha añadido la posibilidad de pilotar aviones y helicópteros) y quizá convendría detenernos un poco en comentar más ampliamente estas dos partes del juego por separado.







Podremos pilotar el AH-64 Apache, uno de los helicópteros más modernos del mundo. La tecnología más avanzada al servicio de la guerra contra la droga.



Microprose ha diseñado un sensacional programa en el que no es sólo importante la simulación sino que también la estrategia juega un papel primordial.

CABALGUEMOS SOBRE EL F-22

El F-22 nace de la especificación emitida por la US NAVY y la USAF para reemplazar a finales de los años 90 a los F-15 Eagle y a los F-14 Tomcat. A este concurso se presentan Lockheed con su prototipo YF-22 y McDonnell Douglas con su YF-23. Finalmente el elegido sería el aparato de Lockheed y su vida operativa se prolongaría hasta el año 2040. En este diseño se prestó principal atención a la agilidad en vuelo y este programa responde a la perfección a lo que se podía esperar de él: agilidad, agilidad y agilidad.

Pilotarlo era un placer al alcance de muy pocos, pero, gracias a Microprose, todos podremos disfrutar con él. Piruetas que en otros simuladores eran imposibles, ahora son "el pan nuestro de cada día". Giros cerrados a alta velocidad, picados pronunciados, vuelos con elevados ángulos de ataque, etc., son posibilidades "inauguradas" con «ATAC». Ya a los mandos del avión, podemos comprobar que disponemos de un presentador frontal de información (HUD) muy útil para tener en todo momento controlados los 40 millones de dólares sobre los que estamos sentados, pero si en algún momento nos despistamos, siempre se puede echar mano del socorrido "automático" que nos sacará de más de un apuro.

ATAC

La guerra secreta contra las drogas

UN APACHE POR COMPAÑERO

El AH-64 Apache fue el resultado de la lógica evolución de modelos anteriores de helicóptero de combate. Sustituto del AH-1 COBRA, entró en servicio en 1986. Era más grande y potente que el Cobra, pero aún pesando más que él, todavía era capaz de realizar todo tipo de acrobacias en vuelo.

Centrándonos ya en el programa de Microprose, podemos decir que toda sensación de docilidad obtenida con el caza F-22 se acaba al pilotar el Apache. Llevar un helicóptero nunca ha sido fácil, pero con éste tendremos que esforzarnos al máximo. Al despegar deberemos procurar elevarnos sólo cuando la torsión sea de un 75 por ciento y no inclinar excesivamente el morro hacia delante pensando que con esta maniobra avanzaremos. Esto es auténtica simulación de vuelo. Con el caza hay ocasiones en las que parece que tengamos en las manos un arcade en el que se dispara a todo lo que se mueva (y a lo que no se mueva también) y en el que el pilotaje no requiere toda nuestra atención; pero, en este apartado, con el helicóptero no podemos despistarnos ni lo mas mínimo.

Además, los Apaches son mucho más versátiles, por lo que los utilizaremos no sólo para atacar sino también para infiltrar agentes en territorio enemigo o para llevar suministros, siempre a alturas que no sobrepasen los 100 pies (30 metros). En definitiva, tenemos ante nosotros un "potro salvaje" que responde a los mandos con desgana, lentamente, exactamente como el original.

LA ESTRATEGIA

Tan importante como derribar aviones y destruir objetivos terrestres enemigos, es saber elegir bien nuestros blancos, es decir, planear una campaña. Para comenzar a idear nuestra campaña lo primero que necesitamos es recibir una enorme cantidad de información sobre los movimientos de droga por Colombia, y que ésta sea totalmente fidedigna.

Para conseguirlo, tenemos a nuestra disposición una enorme red de agentes que deberemos de reaprovisionar regularmente si queremos asegurarnos sus servicios. También podemos mandar un helicóptero cargado con un agente y situarlo donde sus informaciones nos sean de más utilidad. Una vez que ya conocemos los objetivos, lo siguiente es preparar los aparatos (hasta cuatro por misión en cualquier tipo de combinación de aviones y helicópteros) armándolos con lo más apropiado para la ocasión: misiles aire-tierra guiados por radar, misiles, bombas de caída libre, bombas guiadas por láser, etc., sin olvidar los misiles aire-aire para defendernos tanto a corta distancia (AIM-9M) como a media distancia (AIM 120A). Una vez bien armados los aparatos, nos dirigimos al mapa para adjudicar los blancos. Tenemos la posibilidad de destinar algún caza para la protección del encargado del ataque, aunque nunca se debe olvidar la autoprotección.

En el curso de la campaña, que dirigiremos desde la pantalla del mapa, optamos por observar la actuación de nuestros pilotos tranquilamente sin actuar o, para los más belicosos y de gatillo fácil, tomar los mandos y pilotar en los combates.

Al finalizar todos los ataques programados, terminará el primer día de campaña. Si aún nos queda algún piloto (especie en vías de extinción en este juego), se nos mostrará el resultado total de nuestras acciones, tanto resumidas en la pizarra de la sala de misiones del Cuartel General, como representadas en un gráfico donde podremos observar el tanto por ciento de la "operatividad" con la que cuenta el narcotraficante al que estamos atacando.

Debemos tener en cuenta que todos los sucesos relacionados con los barones de la droga seguirán su curso natural y que si dejamos que un convoy llegue a su destino, éste será rápidamente convertido en dinero que repercutirá quizás en el éxito de la campaña.

ADVANCED TACTICAL AIR COMMAND ATAC

MITAD SIMULADOR, MITAD ESTRATEGIA, TODO DIVERSIÓN

Para finalizar, podemos decir que este interesante programa de Microprose quizás "abra la veda" y a partir de ahora haya más compañías que se decidan a imitar este nuevo tipo de juego. Juego en el que todo lo que consigamos con nuestra habilidad a los mandos de un aparato tenga una repercusión clara en el desenlace de una campaña. Un programa en el que los objetivos sean elegidos siguiendo un criterio táctico, en el que hasta los más mínimos detalles tienen importancia de cara al desarrollo de la batalla.

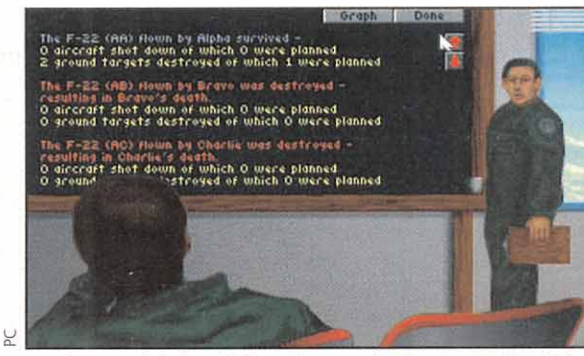
Resumiendo, estamos ante un programa innovador que posiblemente adolezca de ciertos fallos de verosimilitud, pero que han sido sacrificados en favor de una jugabilidad y de una adicción que hace que el realismo sea algo secundario. ¡Qué nos importa a nosotros que el cockpit (cabina) del F-22 no tenga mucho parecido al original, si estamos tan absorbidos por la acción que se desarrolla a nuestro alrededor que no tenemos tiempo de fijarnos siquiera en ver la hora que es...!

R.L.P.



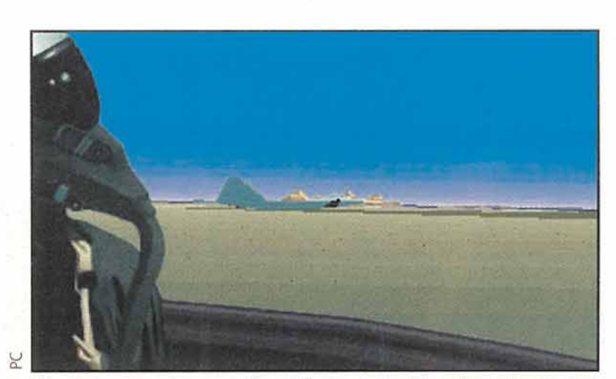
PC

«ATAC» nos traslada a un futuro cercano en el que las redes del narcotráfico son casi tan poderosas como los EE. UU.

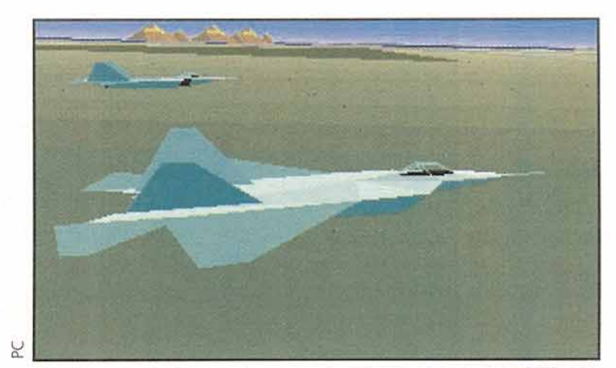


PC

En el control de la misión, el comandante nos explicará detalladamente el lugar en el que se encuentra el enemigo.


PC

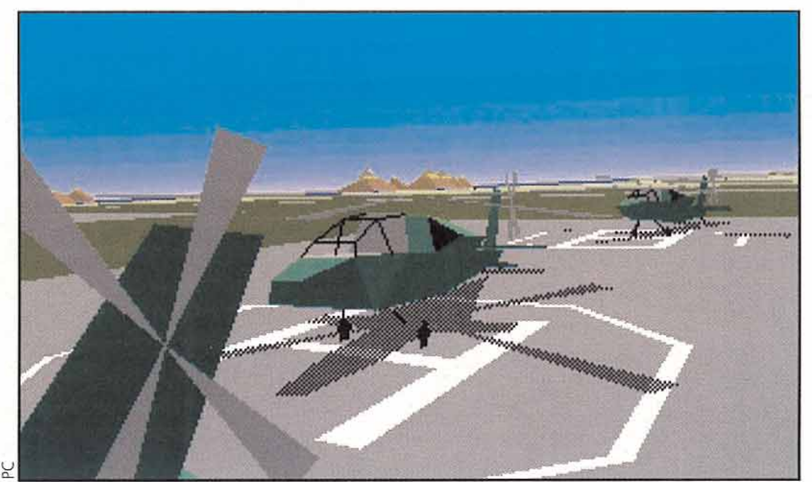
El programa nos permite obtener todo tipo de vistas tanto desde el asiento del piloto como desde el exterior del avión.


PC

Tendremos bajo nuestro mando directo una escuadrilla de ocho aviones controlados por experimentados pilotos.


PC

Lo mejor antes de atacar es enviar a un helicóptero de reconocimiento para que nos dé una idea general del lugar donde se ocultan nuestros enemigos.


PC

Con una vista general de nuestro campamento base, comienza la primera misión de destrucción de los narcotraficantes. Está a punto de iniciarse el combate.

87

REALISMO	85
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	88
SONIDO	80
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	86



La excelente idea de combinar la auténtica simulación con la estrategia más pura de un modo verdaderamente magistral.



La excesiva lentitud de movimientos de nuestros efectivos, sobre todo de los helicópteros, durante las fases de estrategia.

¡CONECTA CON NOSOTROS!

A partir del día 20 de Mayo, MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas...

El sistema IBERTEX fue desarrollado, en un principio, para permitir a los usuarios telefónicos conectar con los que se denominan centros servidores. Estos centros servidores eran únicamente enormes bases de datos, por ejemplo la guía telefónica, en los que se facilitaba la información solicitada de manera casi instantánea. Con el auge de los ordenadores y la introducción de la telemática en los hogares IBERTEX evolucionó para ser cada vez más interactivo. Hoy en día un modesto módem que cumpla la norma V23, instalado en cualquier PC, es suficiente para acceder a los servicios de IBERTEX.

HOBBYTEX nace como centro servidor para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros, sino permitirte, sobre todo, el acceso a nuestras bases de datos. HOBBYTEX tiene dos niveles. El primero, al que se llega marcando el número de teléfono 031 y entrando el nemónico *HOBBYTEX1#, permite una primera aproximación. Es una especie de guía sobre nuestras revistas con informaciones sobre las mismas. El segundo, al que accederás con 032 y el nemónico *HOBBYTEX#, es un servicio mucho más completo que incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias.

Este servicio del 032 es mucho más interactivo que el anterior. En él es incluso posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados en el servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos e incluso aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, con IMPORTANTES premios que ya comentaremos, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre juegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc.

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, una experiencia pionera en España con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con videojuegos estemos mucho más en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. En cualquier caso, su coste es menor que una llamada telefónica urbana y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amiguete o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Micromanía, Pcmanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te interesan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, –depende del nivel con el que quieras conectar–, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX.

El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 sí te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y 032 es ***213086350#**

032 *HOBBYTEX#



GAME GEAR T.V. PACK
CAMBIA DE CANAL
CAMBIA DE RIVAL
T.V. PACK
¡Lo que te faltaba por ver!
GAME GEAR, la revolucionaria consola portátil, con la que medio mundo ha alucinado jugando en colores y viendo su programa de T.V. favorito, te lo pone más fácil.
Hazte con este nuevo Pack, y te la llevarás con todo el equipo:
• CONSOLA GAME GEAR, con sonido estéreo, salida de auriculares y toma de conexión "Gear to Gear" para jugar simultáneamente a dos.
• SINTONIZADOR DE T.V. que permite ver con total nitidez cualquier canal de televisión.
• Fuente de alimentación que evita la utilización de pilas.
• SONIC. El mítico juego de plataformas más rápido de la historia de los videojuegos, con los fondos animados más asombrosos y un protagonista excepcional, SONIC. La mascota estrella de SEGA y el ídolo más internacional de las nuevas generaciones.
26.000 Ptas.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

VIDEO CONSOLAS

LA VELOCIDAD DEL RAYO
THE FLASH

- MASTER SYSTEM
- Arcade


MASTER SYSTEM

Los personajes de tebeo están causando furor en el mundillo consolero. Prácticamente todos se han decidido a probar fortuna con los videojuegos. Ya no habrá que ir a nuestro armario a buscar tal o cual cómic si queremos disfrutar con las aventuras de nuestro héroe favorito. En esta ocasión le ha tocado el turno a «The Flash», el superhéroe más rápido del mundo.

Después de una temporada de tranquilidad en la ciudad, parece ser que el mal ha vuelto a la carga. Y esta vez con más fuerza que nunca. En concreto, un grupo de matones de poca monta pero con un poder tan inmenso, que hasta el mismísimo alcalde ha solicitado vuestra ayuda para salvar de nuevo a la ciudad. Sin embargo, os encontráis demasiado cansados de hacer siempre lo mismo, y le contestáis que le encargue el asunto a otro. Pero esto no puede ser posible debido a que el resto de héroes se encuentran en tierras lejanas, cumpliendo una misión encargada por el presidente de la nación.

No queda más solución. Tendréis que aceptar. Así que os colocáis de nuevo el uniforme rojo con un escudo y un rayo amarillo en el pecho. Invocáis a los dioses de la creación para que os concedan una vez más sus poderes y salís a la calle dispuestos a comeros a cualquiera que se ponga delante. Con tanta indecisión por vuestra parte, el barrio se ha llenado de "malos" que impiden vuestro avance. Por suerte, contáis con una velocidad sorprendente y un torbellino que es capaz de llevarse por delante todo lo que se encuentre en su camino.

«The Flash» es un arcade en el que podremos movernos en todas direcciones y donde la salida de cada nivel está oculta en un punto del mapeado. Disponemos de tres vidas, pudiendo a su vez ser golpeados cuatro veces antes de perder una de ellas. En la parte izquierda de la pantalla contamos con un marcador de energía que irá en disminución según vayamos golpeando a los enemigos y hayamos usado nuestro poder de disparo.

En cuanto a los gráficos destacar que han sido cuidados al detalle. Pero lo que más nos ha sorprendido es la rapidez con la que nos movemos, sólo comparable con el nombre de nuestro protagonista, siendo ante todo suave, sin pegar saltos. Y por último, destacar que la dificultad es tan alta que únicamente los más grandes serán capaces de acabar con el mal que acecha la ciudad. Francamente difícil y complicado.

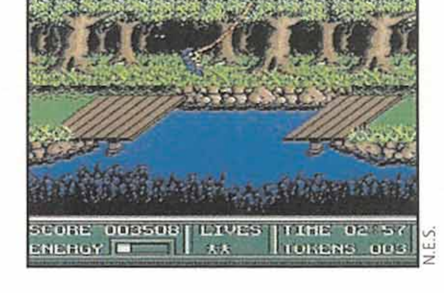
O.S.G.

Como no os deis prisa, os quedaréis él. Ya os hemos avisado. **81**

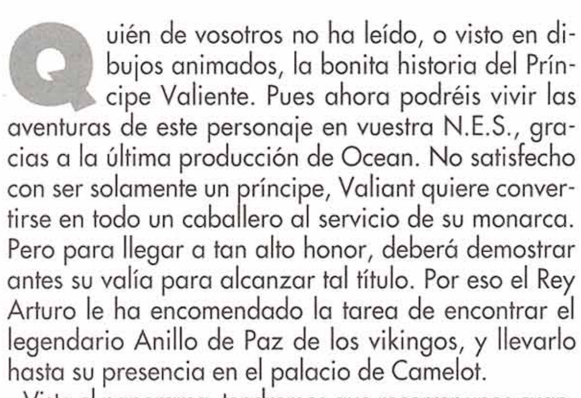
ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	64
ADICCIÓN	82
SONIDO	76
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	80

EL CABALLERO DEL REY
THE LEGEND OF PRINCE VALIANT

- NES
- Arcade



N.E.S.



Quién de vosotros no ha leído, o visto en dibujos animados, la bonita historia del Príncipe Valiente. Pues ahora podréis vivir las aventuras de este personaje en vuestra N.E.S., gracias a la última producción de Ocean. No satisfecho con ser solamente un príncipe, Valiant quiere convertirse en todo un caballero al servicio de su monarca. Pero para llegar a tan alto honor, deberá demostrar antes su valía para alcanzar tal título. Por eso el Rey Arturo le ha encomendado la tarea de encontrar el legendario Anillo de Paz de los vikingos, y llevarlo hasta su presencia en el palacio de Camelot.

Visto el panorama, tendremos que recorrer unos cuantos traicioneros niveles de juego, entre los que destacan pantanos, bosques, cuevas y el castillo de Camelot.

Para hacer frente a tal empresa, nuestras armas serán nuestros propios puños, unas dagas y un arco, aunque luego, más adelante, tendremos la oportunidad de utilizar un arma mucho más pesada y potente.

La N.E.S. sigue pegando duro, y una vez más lo demuestra con este cartucho. «The Legend of Prince Valiant» es un estupendo arcade con una calidad en cuanto a gráficos muy buena. La variedad de los enemigos es sorprendente, llamando la atención los magníficos sprites de los dragones. El único punto negro es el movimiento, sobre todo cuando tenemos que saltar de un obstáculo a otro; es un poco engañoso y más de una vez nos costará una de nuestras vidas. Por lo demás, un buen cartucho muy digno para los usuarios de la NES.

E.R.F.

Una adictiva conversión de la historia del Príncipe Valiente. **80**

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	83
ADICCIÓN	88
SONIDO	75
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	77

¡NO SEAS RATA!
KRUSTY'S FUN HOUSE

- GAME GEAR
- Arcade

GAME GEAR

GAME GEAR

Hii-i-i, kids! El payaso Krusty lanza su grito de guerra mientras observa despavorido como una legión de malditos roedores han tomado su casa a modo de palacio de invierno, aposentando sus cuerpecillos nauseabundos en el hogar del infeliz. Y es que, ya se sabe, los payasos sonríen por fuera mientras lloran por dentro. Aunque a este paso, el pobre Krusty va a soltar unos lagrimones de cocodrilo si no resuelve rápidamente el problema de la plaga que ha invadido su humilde morada, lo que significaría decir: "¡Sayonara, Krustyland!". Pero, ¡tachán, tachán!, llega el retoño de Homer Simpson dispuesto a hacer lo que sea por su idolatrado Krusty, y para él, un simple batallón de ratas es algo mucho más agradable que tener que estudiar el argebla, o algeba, o algebra, o como narices se llame eso tan complicado de los números y los conjuntos.

«Krusty's Fun House» es la adaptación para Game Gear de uno de los juegos más locos, disparatados y divertidos, que han rondado por nuestras consolas en los últimos tiempos. Ni que decir tiene que todo aquello que se encuentre relacionado con la ácida serie televisiva de animación, puede resultar cualquier cosa menos aburrido. ¿Cuál será nuestra misión en el juego? Muy simple, al menos en teoría. Tendremos que explorar la casa del desafortunado Krusty, habitación por habitación, eliminando en todas ellas los grupos de pequeños roedores que allí se encuentren. Aunque claro, decirlo es muy fácil. Sin embargo, las tuberías, las plataformas, los escondites y, sobre todo, localizar el punto donde se halla Bart con su máquina machacaratas, donde hay que conducir, cual flautista de Hamelin, a los asquerosos bichejos ya es otra cosa. Explorar, ayudarnos de bloques que hagan subir a las ratas al lugar que deseamos, o matar a los mil y un enemigos que aparecen para dificultar nuestra labor, provocarán que en más de una ocasión nos acordemos de Matt Groening y de los programadores del cartucho. Porque «Krusty's Fun House» es fácil..., al principio.

Pero si obviamos la dificultad del juego, y permanecemos atentos a los excelentes gráficos, animaciones, sonido, adicción y, más que nada, a la excepcional jugabilidad, no nos quedará más remedio que exclamar: ¡Aye, carumba!, y dar por buenos los quebraderos de cabeza que nos provocarán los malditos roedores. «Krusty's Fun House» es entretenido, bonito, atractivo, jugable, emocionante... Cartuchos como éste para Game Gear, cada vez van siendo más habituales en nuestro mercado. Así que chicos, imitando a esa frase taurina tan famosa, ¡valor, y a la rata.

F.D.L.

Salvar Krustyland puede ser toda una experiencia vital. **89**

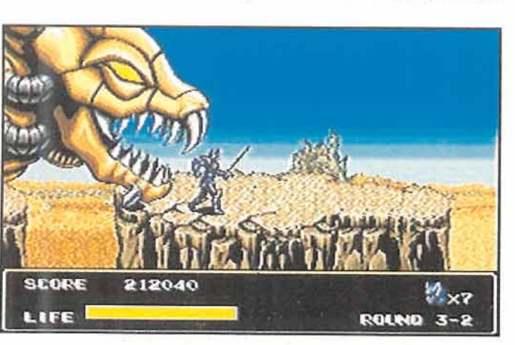
ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	89

VIDEO CONSOLAS

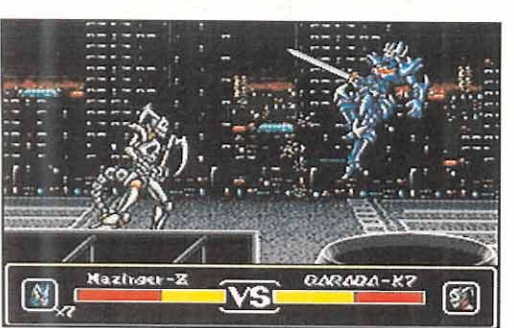
EL MUNDO DE LOS ROBOTS
MAZINSAGA

- MEGA DRIVE
- Arcade/Lucha

La mayoría de vosotros, refiriéndonos a los menos jóvenes, recordaréis con agrado una serie de dibujos animados llamada «Mazinger-Z». Los más pequeños puede que os suene simplemente de oídas, de haberlo escuchado en boca de vuestros hermanos mayores. Para aquellos que no tuvisteis la oportunidad de verla, os diremos que contaba las aventuras y desventuras de un joven que, de la noche a la mañana, se ve obligado a tomar una gran responsabilidad. Manejar y gobernar todo un súper robot, creación de su padre, para defender a los inocentes civiles de los ataques de los androides, propiedad de un malévolo ser, cuyo afán era gobernar nuestro planeta a toda costa. Un lío...



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

El cartucho que os presentamos no sigue fielmente esa fantástica serie, aunque está basado en ella. Así, traslada a nuestra consola las feroces batallas entre esas monstruosas máquinas de más de veinte metros, utilizando para su fin las más devastadoras y extravagantes armas de combate. Nosotros manejaremos al poderoso Mazinger, quien cuenta con una gran espada. Con este arma podremos realizar tres tipos de movimientos: uno es normal y corriente, en plan sablazo; otro es un supergolpe que nos restará algo de nuestra propia energía; y por último, un golpe en plan pirueta que arrasará con todo lo que tengamos por delante. Disponemos de un total de tres vidas que estarán determinadas por una barra de energía. Esta, al igual que nuestro marcador de puntos, puede reponerse y aumentarse recogiendo los diferentes objetos que encontraremos.

De genial se podría calificar este cartucho para la "grande" de Sega. Todos sus elementos están conjuntados de una forma estupenda, creando un cocktel explosivo. Llama la atención la variedad de gráficos que posee, con un montón de escenarios y enemigos a cual más espectacular. Sobre todo los enemigos finales, fabricados en un tamaño bastante considerable, y con todo lujo de detalles, que se mueven con una soltura increíble. Incluye también una buena banda sonora, con efectos de sonido perfectos como el producido por el choque de las espadas, los golpes, las explosiones, etc. Una dificultad algo alta pero ajustada, unos combates alucinantes, y una acción sin descanso, hacen que este juego sea una autentica joya. ¿A qué esperas para jugarlo y evitar que las máquinas asesinas gobiernen la faz de la Tierra?

E.R.F.

Todos los elementos de un buen arcade juntos.

90

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	91
SONIDO	80
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	85

LA MAGIA EXISTE
WHIRLO

- SUPER NINTENDO
- Aventura

La luz derrotó a la oscuridad. El mal desapareció del reino como por arte de birlibirloque, gracias al deslumbrante y legendario resplandor que un día surgió tras las montañas que marcaban la frontera del mundo conocido. Las penalidades se acabaron, las enfermedades fueron borradas de la superficie del planeta, la magia resplandecía por doquier. Felicidad y armonía eran las palabras que mejor definían el estado de los pobladores de Sandros, el mundo de Whirlo. Pero la felicidad no es eterna, y todo lo que empieza acaba. Aunque lo más penoso fue el modo en que ocurrió.

La luz se apagó y se dividió en siete cristales mágicos. La cumbre del monte Alsandra, que dominaba todo el paisaje que la vista podía alcanzar, explotó en mil pedazos. Semejante hecho conllevó que Malix, la encarnación viva del poder de las tinieblas, escapará de su prisión subterránea en la que había sufrido destierro durante centurias. Su respuesta no se hizo esperar. Tomó rápida y cruel venganza contra los pacíficos sandorianos, inundando de plagas y dolor el otrora apacible valle. El hijo de Whirlo fue uno de los primeros en enfermar.

Pero aquello no podía seguir así. Si existía una posibilidad de acabar con Malix para siempre, por pequeña que ésta fuera, no debía ser desaprovechada. Whirlo tomó su tridente, miró altivo hacia la humeante cima del monte Alsandra y desafió a su enemigo. La aventura acababa de empezar. Una aventura de la quizá no fuera posible regresar con vida.

Este es el mundo de «Whirlo». Esta es la magia, el encanto que ofrece un argumento lleno de poesía, para un juego fascinante, místico y espléndido en todas y cada una de sus facetas. «Whirlo» no es, desde luego, el cartucho más normal que uno pueda encontrarse. Cierta sensación de extrañeza nos invade al contemplar las primeras imágenes de nuestro verde, y un poco surrealista, héroe.

Pero, ¿quiere esto decir que nos encontramos ante un mal, por lo poco usual, juego? En absoluto. Podríamos asegurar que es justamente al contrario. Poco a poco, iremos descubriendo que la aventura de Whirlo es una de las más alucinantes que podremos tener en nuestra colección, y eso que una vez que empiezas a controlarlo, te das cuenta de que alguien podría sacar a relucir que, básicamente, se trata de habilidad y plataformas. Bueno, se le puede contestar que sí, pero al mismo tiempo, replicando que hay más, mucho más.

«Whirlo» es una genialidad que, a lo largo de todas su fases, nos presenta enemigos tan disparatados como trogloditas enloquecidos, bolas de nieve saltarinas, hombrecillos de fuego, juglares agresivos, árboles escupidores, etc. La imaginación y la fantasía son desbordantes, y eso, precisamente eso, es lo que proporciona todo el encanto al programa. Eso, y ver como Whirlo se lanza al ataque de mil y una maneras con su tridente en ristre. Observando como puede matar a sus enemigos volando contra ellos, saltando encima, o como simplemente los esquiva con una agilidad casi felina.

La animación es otro de los puntos fuertes de «Whirlo», junto a los magníficos gráficos y decorados. La suavidad de los movimientos y el que la casi totalidad de los botones del pad de la Super Nintendo tengan una función específica, incita, no sólo a actuar de un modo u otro según la si-

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO





EL PRIMER CRISTAL

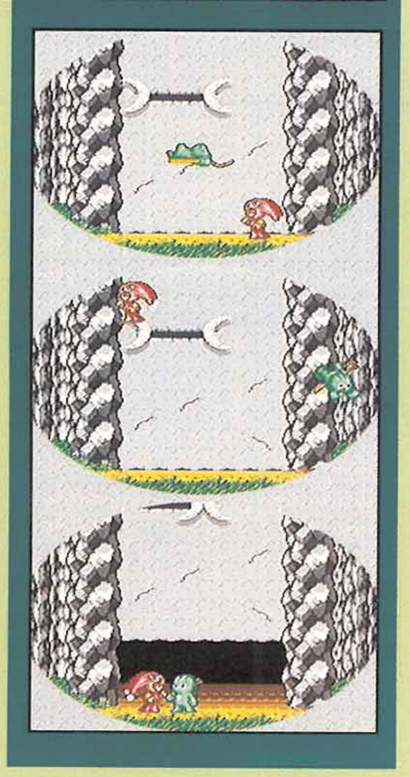


tuación, sino a reflexionar muy mucho antes de tomar una decisión.

Aunque si alguien nos obligara a decantarnos por un aspecto del cartucho y nos empujará a decir que es lo mejor que tiene, no podríamos negarnos a afirmar que es la música. Sí, esa faceta muchas veces descuidada en beneficio de otras como la adicción o los gráficos, en «Whirlo» es absolutamente genial. Y eso que la adicción es elevadísima, al igual que ocurre con la dificultad, todo hay que decirlo, y con el resto del juego. Pero es que la música... ¡es magnífica! Hay que oirla para creerla.

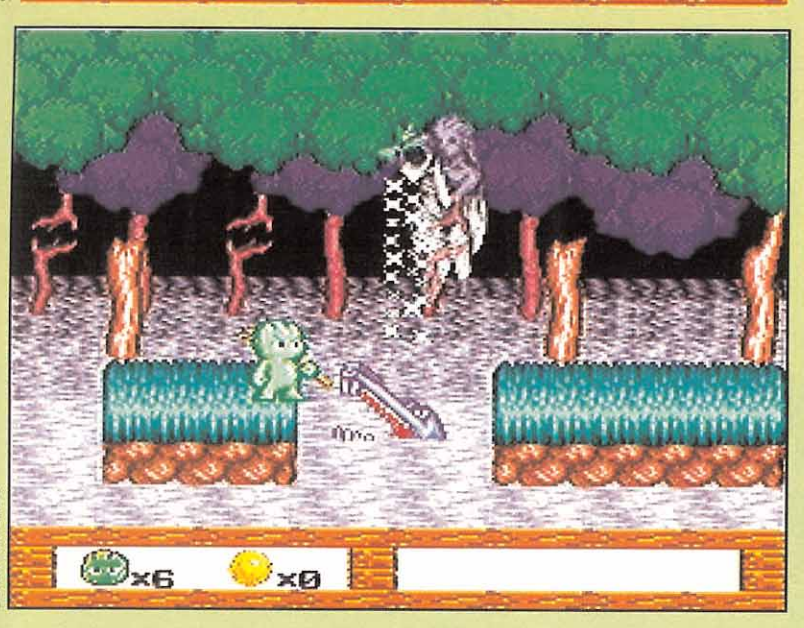
Si hasta ahora, y con todo lo que habéis leído aún dudáis de si «Whirlo» puede ser un buen programa o no, vamos a decirlo del modo más claro que se nos ocurra: Es, sin duda, una de las mejores inversiones que podéis realizar para vuestra consola. Es sensacional, se mire por donde se mire. Y lo único que podemos añadir es: ¡Bien por Namco! ¡Bien por «Whirlo»!

F.D.L.





SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

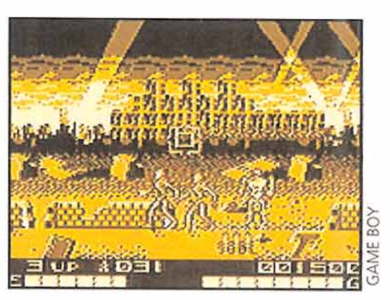
Fascinante, mágico, emotivo..., imprescindible. **91**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	94
SONIDO	96
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90

EN GUERRA CONTRA LAS MÁQUINAS

TERMINATOR 2

- GAME BOY
- Arcade



GAME BOY

La conversión de la película con más presupuesto de la historia del cine llega a la pequeña de Nintendo. Su argumento es fiel al guión del filme. Así, a través de seis fases divididas en dos grupos de misiones que recrean con exactitud la película del mismo nombre, tendremos la posibilidad de controlar a T-800, tanto en el futuro como en el presente, dispuesto a proteger a toda costa al "pequeño" John. En las cuatro primeras entraremos en el almacén de Skynet en el futuro, para encontrar el transportador que nos haga viajar al presente. Pero antes destruiremos todo aquello que se interponga en nuestro camino. A continuación, acabaremos con la fábrica de Cyberdyne Systems a fin de evitar el desastre nuclear que ocurrirá el 29 de agosto de 1997. Nuestro último obstáculo es el T-1000, al que encontraremos en la fundición. Disparándole sin parar, lograremos introducirle en el acero fundido y que desaparezca para siempre.

Los gráficos de «Terminator 2. The Coin-Op», recrean el ambiente con gran precisión. Tanto los endoesqueletos como el resto de personajes están muy logrados. Y el sonido de la ametralladora o de las explosiones de las granadas es de lo mejorcito visto en Game Boy. La acción se desarrolla en una perspectiva de primera persona, en la que nosotros manejamos un cursor que es nuestro punto de mira. Podremos disparar con un botón balas de nuestra ametralladora y con el otro haremos uso del lanzagranadas. El movimiento del cursor se hace en ocasiones impreciso, debido en gran parte a que el control con el pad no es el más apropiado para este tipo de juegos. Por lo demás, destacar el alto grado de la dificultad, lo cual conlleva, como es lógico pensar, una adicción tal que las pilas de la consola durarán poco. Palabra.

O.S.G.

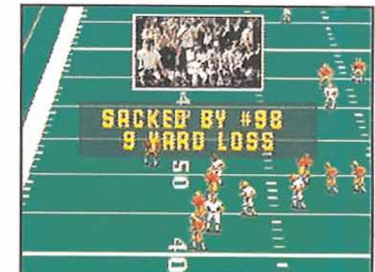
Tan difícil como fue para Schwarzenegger acabar con T-1000. **82**

ARGUMENTO	69
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	84
SONIDO	80
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	79

¡MENUDO TOUCHDOWN!

JOHN MADDEN FOOTBALL 93

- SUPER NINTENDO
- Deportivo



SUPER NINTENDO

Los forofos al fútbol americano están de enhorabuena, ya que está a punto de aterrizar en España un cartucho que nos entusiasmará. Su nombre es «John Madden Football 93», y os aclaramos que se trata de la conversión del que salió hace algún tiempo para Mega Drive. Entre sus opciones más interesantes destacan la de participar en una temporada completa, en los play-offs, en la pre-temporada o en una copa especial llamada John Madden. También determinaremos la duración de los encuentros o el tipo de campo. Un dato curioso es la similitud de los nombres de los equipos que intervienen en estas competiciones con los de los grandes conjuntos norteamericanos.

Respecto a la calidad del programa cabe decir que cumple en todos los aspectos. El scroll del campo es bastante suave y el movimiento de los jugadores alcanza grandes niveles de realismo. Sin embargo los gráficos de los deportistas resultan un poco pequeños y les falta algo de detalle en su realización. De cualquier forma, lo más importante es sin duda, la adicción. Si os gusta este deporte, quedaréis profundamente encantados.

O.S.G.

El espectáculo del fútbol americano por fin en la Super. **85**

REALISMO	86
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	86
SONIDO	77
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	84

VIDEO CONSOLAS

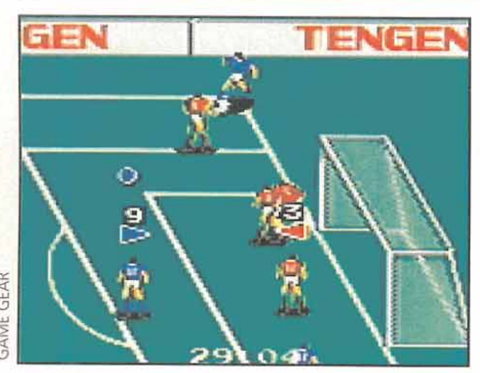
EL FÚTBOL ES ASÍ
WORLD CUP SOCCER

- GAME GEAR
- Deportivo

El fútbol lo inventaron los ingleses, o eso dicen ellos. El caso es, que en poco tiempo, paso de ser una vulgar distracción de cuatro estudiantes aburridos, a un auténtico acontecimiento social. Peñas, hinchadas, miles de equipos distintos en todo el mundo, reglas, campeonatos para dar y tomar..., y también un suculento negocio. Quitando los deportes típicamente americanos, el fútbol debe ser uno de los que más dinero mueven a escala mundial. Pero, quizá nos estamos yendo por las ramas. Al fin y al cabo, eso es algo que no nos atañe. Lo que a nosotros nos interesa es otra faceta del deporte rey, la que podemos disfrutar con las consolas.

Cartuchos y juegos dedicados al fútbol ha habido muchos, unos mejores que otros, unos dedicados más al apartado estratégico que al puramente deportivo, etc. Pero si queréis fútbol, y sólo fútbol, aquí tenéis una pequeña joya, desarrollada por Tengen y Domark, para hacer las delicias de los buenos aficionados. La primera pregunta que se puede plantear es: ¿qué hay de diferente en este cartucho de Game Gear, con respecto a otros juegos parecidos? Bueno, como diferente, no es que haya demasiado. Se puede elegir entre un montón de equipos, escoger el vestuario que más nos guste, la duración del partido, si queremos jugar contra un amigo haciendo uso de la posibilidad de conectar dos consolas o contra la máquina, etc.

GAME GEAR



GAME GEAR

Opciones más o menos comunes, sí, pero muchas, y eso que no estamos hablando de lo importante del cartucho. Lo importante, lo bueno, lo alucinante, lo..., lo que realmente impresiona de «World Cup Soccer» es que es perfecto técnicamente. Sí, perfecto, o, para no hacer afirmaciones categóricas, prácticamente perfecto. Nuestro pequeños jugadores pueden hacer cualquier tipo de lanzamiento, remate o dribling, son capaces de ejecutar chilenas con una clase poco corriente o dar un pase en profundidad. Y todo ello con una animación digna de verse. Es como si los programadores del cartucho se hubieran dedicado a ver miles de partidos, analizar jugadas, estudiar los movimientos característicos de un chut, y quién sabe cuántas cosas más. Pero lo que es evidente es que, cuando se enciende la Game Gear y se ve la velocidad a la que corren los integrantes de nuestro equipo, cómo los rivales van cayendo uno a uno, cómo le robamos el balón al contrario, cómo disparamos... es para quedarse con la boquita abierta. Así, procurando que no se nos caiga la baba, debemos dar las gracias a los señores de Tengen por acordarse de todos los que nos lo pasamos pipa con este deporte, y por crear un juego que, por sí solo, es capaz de hacer afición.

Los afortunados poseedores de una Game Gear (repetimos, ¿quién ha dicho que esta consola es "pequeña"?), pueden considerarse más afortunados que nunca.

«World Cup Soccer» es un juegazo. Quizá no sea original pero, ¿qué juego de fútbol lo es? Lo único que es necesario reseñar de este cartucho es que es ideal para pasarse horas y horas pegado a la pantalla de la consola disfrutando como enanos, hasta ganar, si es que los rivales os dejan, la mismísima Copa del Mundo.

F.D.L.

El fútbol será el deporte rey mientras haya juegos como éste. **89**

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	90

HAY QUE ESTAR EN LA ONDA
COOL SPOT

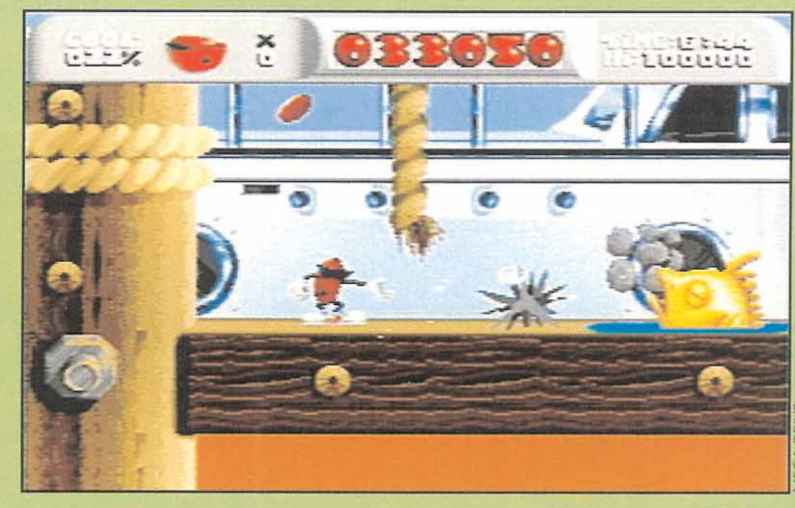


MEGA DRIVE

- MEGADRIVE
- Plataformas

Que quede claro desde un principio que lo que os vamos a preguntar a continuación no es un cuestionario para sacar nota, pero de todos modos, ¿sabéis qué es el "grunge", el "dirty look", quiénes son "Santuario" o habéis visto las recientes creaciones de Gaultier...? ¿No? Muy mal, ¿eh? Pero que muy mal. No estáis a la última, chicos. Sin embargo, no os preocupéis, no hay ningún problema. Todo tiene solución en esta vida, menos el irse para el otro barrio, como dicen las abuelas. Bueno, evitemos en todo caso cualquier referencia mínimamente tétrica, ya que lo que tenemos entre manos es todo lo contrario.

Divertido, chispeante, nuevo, original, vivaz, adictivo, atractivo... Muchos calificativos podrían encontrarse para este cartucho, y sobre todo para su increíble protagonista, porque, desde luego, no se le puede encontrar una definición más clara.


MEGA DRIVE

Haced mentalmente una pequeña lista de todos los personajes posibles que, hasta la fecha, hayáis podido adoptar como jugadores, al introducir un cartucho en vuestra consola: superhéroes, policías, villanos, caballeros medievales, astronautas, animalillos, ninjas... ¿Qué, alguno más? Bueno, aunque siguierais, difícilmente se os pasaría por la imaginación cual puede ser, entre todas las posibilidades, el de «Spot». Para no dar más la tabarra, os lo diremos: una ficha. Sí, como las del parchís. Pero no una ficha cualquiera, sino la ficha.

Así, en singular. Con un estilo, y una "chulería" (en el buen sentido) en el cuerpo, que ya quisieran para sí muchos. «Spot» es el personaje más original, simpático y alucinante que hemos visto en mucho tiempo. Con su orondo cuerpo colorado, sus gafas de sol, sus movimientos y su particular chascar de dedos, «Spot» os cautivará nada más verlo.

La tarea a la que nos tendremos que enfrentar en el juego no se puede decir que sea muy complicada, al menos a priori. Se trata de rescatar a unas cuantas fichillas, compañeras de fatigas, que se encuentran secuestradas y enjauladas a lo largo y ancho de tropecientas y pico fases, con plataformas para todos los gustos. Hasta aquí, la cosa parece sencilla, pero del dicho al hecho... Porque «Spot» posee un atractivo visual enorme, con unos gráficos preciosos y unos decorados coloristas, bonitos y muy bien hechos, una banda sonora con una marcha espectacular y unos efectos dignos de elogio, unas animaciones sensacionales, en las que los movimientos de nuestro personaje se han cuidado al máximo..., y una di-

FINALES FELICES

Lo que más contento pone a nuestro personaje, y por ende, a nosotros mismos, es encontrar a uno de sus compañeros, vilmente secuestrados y encarcelados. El camino que hay que recorrer hasta llegar a ellos, bueno, no es precisamente de rosas, sino más bien al contrario. Aparte de los mil y un enemigos que intentarán impedirlo a toda costa, es necesario recoger cierto número de objetos (más fichas, para ser precisos) que, en los primeros niveles no es complicado reunir. Pero, más adelante, el asunto pasa a mayores. Sin embargo, la alegría indescriptible que produce el poder liberar a un amigo podéis observarla junto a estas líneas. Observar caer la maldita jaula, y como nuestro coleguilla se pone como loco, bien vale el sacrificio que nos puede costar llegar hasta él. Un consejo, no os pongáis a buscar la celda como poseso, y esperad a que aparezca el mensaje de que habéis recogido las suficientes fichas. Después, todo vendrá rodado.

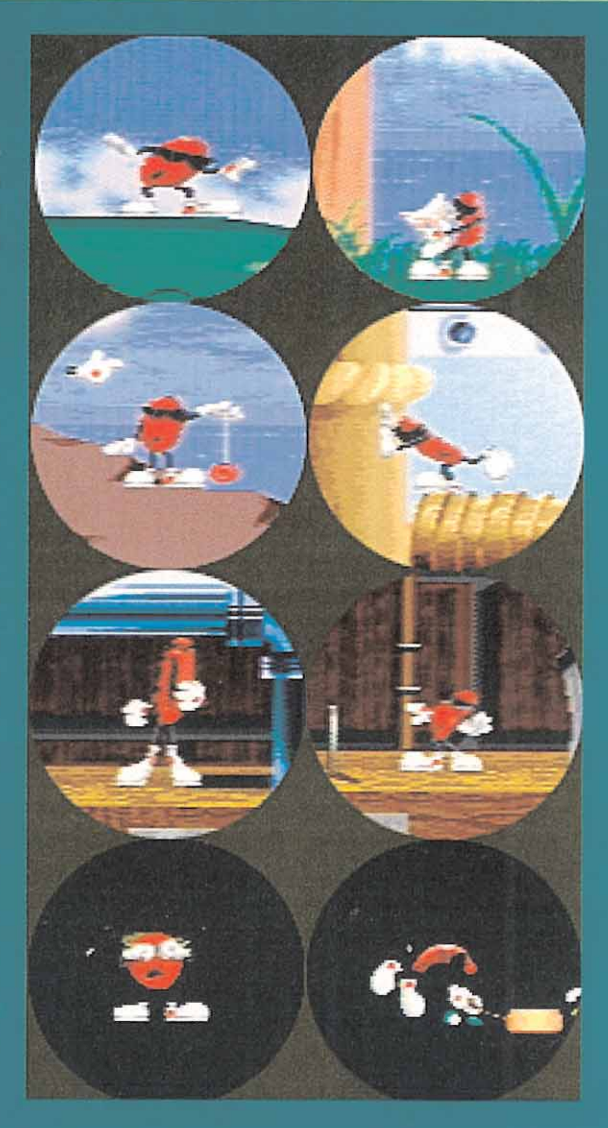


¡MUEVE TUS CADERAS!

Para moverse con más gracia y más ritmo que el mismísimo Michael Jackson, no hace falta ser una estrella del rock, subirse a un escenario ni nada por el estilo. Sólo hay que introducir «Spot» en la Megadrive, observar y tomar buena nota de como se comporta el protagonista del juego.

Es algo que llama bastante nuestra atención en cuanto clavamos la vista en esa diminuta ficha roja. Su sorprendente animación, las mil y una posturas que es capaz de adoptar, desde jugar al yo-yo, hasta echarse a llorar con grandes lagrimones cuando el fatídico mensaje de "Game Over" aparece en nuestra pantalla. Y es que nos encontramos ante un personaje que parece sacado de un cruce entre James Dean, y el juego del parchís, por muy raro que pueda parecer a más de uno. Toda una "pasada" en cuanto a clase y estilo personal se refiere.

Claro que, a lo mejor a alguno no os gustan ese tipo de actitudes, y preferís a un héroe del cómic, o al aguerrido caballero, típico en multitud de producciones. Bueno, no queremos parecer ofensivos, pero si pensáis así, peor para vosotros. Os lo perderéis. Aquí, os lo podemos asegurar por completo, nos encantan sus simpáticas maneras.



ficultad que puede resultar desquiciante. Evidentemente, si no hay obstáculos que superar, la gracia del cartucho desaparece. Pero de todos modos, hay momentos en que la cosa se pone muy, muy complicada. Más de lo que desearíamos para nuestras ansias de superación, y ahí quizá resida la parte negativa de «Spot».

A pesar de todo, nimiedades como la de una dificultad algo elevada no enturbian para nada el aspecto global que ofrece el juego. Porque enseguida quedan olvidadas ante los detalles con que nos deleita el protagonista. De vez en cuando, son perder de vista al exagerado número de enemigos que encontraremos, os podéis tomar un respirillo dejando parada a nuestra ficha.

Observadla bien, y ante vuestro ojos asombrados, mientras os decidís a continuar, veréis como le dará por leer un periódico para no aburrirse, o se pondrá a jugar al yo-yo, o se le abrirá la boca con un inmenso bostezo, o...

Bueno, cantidad y cantidad de animaciones graciosísimas, que nos permitirán divertirnos tanto jugando, como echando un simple vistazo.

Se puede decir, sin temor a equivocarse, que «Spot» es un cartucho altamente recomendable, que puede deparar horas y horas de diversión frente a la consola, y que abre la ventana a un soplo de aire fresco en el ya tan manido mundo de los arcades de plataformas. Puede que no sea el mejor cartucho que exista para la Megadrive, y que cause tanta pasión y admiración como rechazo (existen gustos para todo), pero lo que está más claro que el agua, es que no dejará a nadie indiferente. Y quizá sea lo que pretende...

F.D.L.



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

¡Abajo los héroes de pacotilla! ¡Vivan las fichas! ¡Viva Spot!

90

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	92
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	92

MÁXIMA POTENCIA DE FUEGO

DESERT STRIKE

- SUPER NINTENDO
- Arcade

Cualquier acontecimiento que tenga un fuerte impacto a nivel mundial, siempre sirve como revulsivo para sacar provecho, por decirlo de alguna manera, y utilizarlo con diferentes fines, sobre todo en el mundo del software, como es el caso que aquí nos acontece. Electronics Arts ha tomado como base de su último lanzamiento la guerra que tuvo lugar en el Golfo Pérsico. «Desert Strike» es un juego que refleja toda la acción que allí se desarrolló, en lo que se llamó la "guerra de la tecnología", debido a la gran cantidad de material de alto nivel electrónico y tecnológico que se utilizó.

En «Desert Strike» utilizaremos un moderno y sofisticado helicóptero de combate armado y equipado con los últimos avances de la ciencia. Con este super-aparato bautizado con el nombre de Apache, tendremos la oportunidad de convertirnos en héroes de guerra. Pero no corramos tanto. Para lograr tal honor tendremos que entrar a combatir en arriesgadísimas y peligrosas misiones, que están agrupadas en cuatro campañas.

Deberemos adentrarnos en territorio enemigo con el fin de aniquilar los objetivos que previamente se nos hayan asignado, estos serán desde radares antimisiles, tanques antiaéreos, aeropuertos, hasta el rescate de soldados espía.

La batalla se desarrolla en una zona con una extensión de terreno bastante grande, y siempre desde una magnífica perspectiva aérea en tres dimensiones. En todo este espacio nos encontraremos con caminos y carreteras frecuentadas por tanques enemigos, soldados, jeeps, bases aéreas, plantas lanza misiles, etc. Todo un terreno hostil que hará que nuestra tarea no se convierta precisamente en un vuelo de placer.

Para combatir ante todo eso disponemos de un modernísimo helicóptero de combate, equipado con tres tipos diferentes de armas. Pero las tendremos que utilizar con precaución, ya que su cantidad es limitada y nos podemos quedar sin munición en pleno ataque. Aunque no sólo de la munición habremos de tener cuidado, sino también de la cantidad de combustible y blindaje que poseemos. La forma de reponer esta falta de elementos será recogiendo los objetos que se encuentran desperdigados por todo el mapeado.

Y aún hay más. Digamos que todo lo relatado anteriormente no es más que un preludio de todo lo que os depara este cartucho, puesto que también tendremos que elegir nuestro copiloto, contemplar el mapa de campaña y un montón de opciones más.

«Desert Strike» nos permite vivir la experiencia de la Guerra del Golfo, pero de una manera agradable y entretenida, sin sufrir daño alguno.

Grandes mapeados, buenos gráficos, secuencias cinematográficas, sonido de gran calidad, en definitiva un arcade supremo donde se nota el buen trabajo y el interés de Electronic Arts de hacer las cosas bien.

E.R.F.

Vive la operación "Tormenta del Desierto" en tu consola.

82

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	76
ADICCIÓN	86
SONIDO	79
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	78

SLEEPWALKER — AMIGA


AMIGA


AMIGA

```
REM ****************************************************************
REM *        CARGADOR 'SLEEPWALKER' (AMIGA) - TONI VERDU / Abr-1993        *
REM ****************************************************************
DIM C%(117):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 116:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>50338016& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(100)=V
INPUT "SUENO INFINITO (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(103)=V
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6) ":V:IF (V>0) AND (V<7) THEN C%(112)=V-1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SLEEPWALKER (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
PRINT:PRINT "- En los niveles de BONUS. con la opcion Sueno Infinito tendras"
PRINT "  tiempo infinito. Pulsa ESC cuando quieras terminar."
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78.4.41FA.62.216E.2E.2.6604.30BC.4E75.41FA.44.43F9.7.FE00.2D49.2E
DATA 303C.90.12D8.51C8.FFFC.41EE.22.7017.4281.D258.51C8.FFFC.4641.3081.839.4
DATA BF.E001.66F6.4BFA.6.4EAE.FFE2.41F9.0.2.4E70.4ED0.41FA.12.216E.FE3A.6
DATA 2D48.FE3A.4EF9.0.0.2F29.28.4EB9.0.0.8AF.0.3.205F.C90.444F.5300.660C
DATA 487A.C.215F.6C.4EE8.C.4E75.487A.12.21DF.2C.50F9.7.30.4EF9.7.0.2F08.2078
DATA 88.50E8.FFFE.487A.12.21DF.2C.487A.18.215F.10.205F.4E42.117C.4A.353E
DATA 117C.4A.682A.4ED0.33FC.6002.7.982A.31FC.0.112.4EF9.7.9800
```

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (ARCADE) — AMIGA


AMIGA


AMIGA


AMIGA


AMIGA

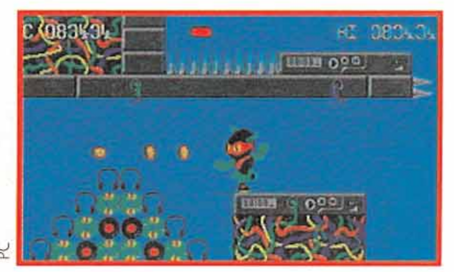

AMIGA


AMIGA

```
REM Cargador "Indy 4 Arcade
REM Pedro José Rodriguez 28-3-93
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1146151& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Energia infinita":a$:IF FNn THEN c%(74)=&H600A:c%(83)=&H600E
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN c%(72)=&H6002
INPUT"Cuchillos infinitos":a$:IF FNn THEN c%(110)=&H6004
INPUT"Chocolate infinito":a$:IF FNn THEN c%(91)=&H6004
INPUT"Munición infinita":a$:IF FNn THEN c%(107)=&H6004
INPUT"Apuestas gratis en el casino":a$:IF FNn THEN c%(94)=&H6004
INPUT"Trottier vende todo gratis":a$:IF FNn THEN c%(97)=&H6006
INPUT"Ganar 10000 fichas en la ruleta":a$:IF FNn THEN c%(101)=&H600A
PRINT:PRINT"Para activar el CHEAT MODE teclea NIGHTSHIFT en la pantalla"
PRINT"de presentación y durante el juego podrás pasar de nivel pulsando F9"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA.0014.43F8.0300.45FA.00DC.2649.32D8.B5C8.66FA.4ED3.2C78.0004.41FA
DATA 002E.2D48.002E.41EE.0022.7016.4281.D258.51C8.FFFC.4641.3D41.0052.0839
DATA 0004.00BF.E001.66F6.21FC.00FC.0002.0080.4E40.48E7.0082.2C78.0004.42AE
DATA 002E.41FA.0012.216E.FEDC.0002.2D48.FEDC.4CDF.4100.4E75,4EB9.FFFF.FFFF
DATA 21C8.0000.2057.0C90.2840.297C.6706.2078.0000.4E75.2D7A.FFE6.FEDC.3F00
DATA 303C.4E71.3140.7EC4.3140.1C1C.3140.66FE.3140.684C.D1FC.0000.8000.3140
DATA 2596.3140.14F0.3140.2DEE.3140.4300.317C.7200.02EA.317C.6002.1E28.217C
DATA 7200.4E71.20A0.217C.323C.2710.2182.3140.2186.317C.7200.0526.317C.7200
DATA 0590.301F.6098.*
```

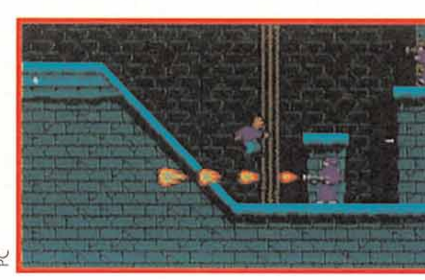

ZOOL — PC

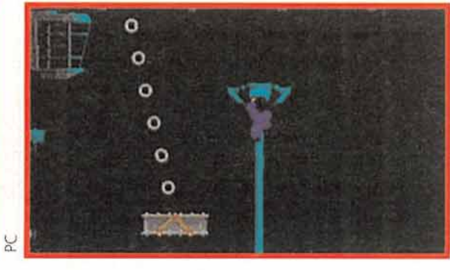

PC


PC

```
10 REM -----------------------------------------------------------
20 REM Cargador de ZOOL por JESUS PEREZ SICILIA     CORDOBA '93
30 REM -----------------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CARGZOOL": NB=120: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11:
   C=12: D=13: E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13. 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$. SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$.Z.1): B2$=MID$(L$.Z+1.1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):
    A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS:
    PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco.
           PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O". #1. N$+".COM". NB
230 PRINT #1. COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
           Conseguiras"+CHR$(13)+"inmunidad. vidas infinitas y
           tiempo infinito."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB3490EB2C90FA1E558BEC8E5E06813E9C47FE0E". 2522
64001 DATA "7518C706F461EB0FC7069C47EB07C6063948C32E". 2185
64002 DATA "C7060601EBFB5D1FFBEA00000000FA1E50535129". 1872
64003 DATA "C98ED9A184008B1E86000E1FA33201891E340129". 1676
64004 DATA "C98ED9C70684000601 8C0E8600BA3601595B581F". 1732
64005 DATA "FBCD270000000000000000000000000000000000". 0495
```

LETHAL WEAPON — PC


PC


PC

```
10 REM -----------------------------------------------------------
20 REM Cargador de LETHAL WEAPON por JESUS PEREZ SICILIA     CORDOBA '93
30 REM -----------------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CARGLETH": NB=120: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12:
   D=13: E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13. 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$. SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$.Z.1): B2$=MID$(L$.Z+1.1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):
    A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS:
    PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco.
           PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O". #1. N$+".COM". NB
230 PRINT #1. COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
           Conseguiras"+CHR$(13)+"inmunidad. vidas infinitas y
           disparos infinitos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB3890EB3090FA1E558BEC8E5E06813E63B63E19". 2403
64001 DATA "751CC70663B6EB17C606BCC900C6064A2100C606". 1997
64002 DATA "25AA002EC7060601EBFB5D1FFBEA00000000FA1E". 1840
64003 DATA "50535129C98ED9A184008B1E86000E1FA3360189". 1841
64004 DATA "1E380129C98ED9C70684000601 8C0E8600BA3A01". 1565
64005 DATA "595B581FFBCD2700000000000000000000000000". 0794
```

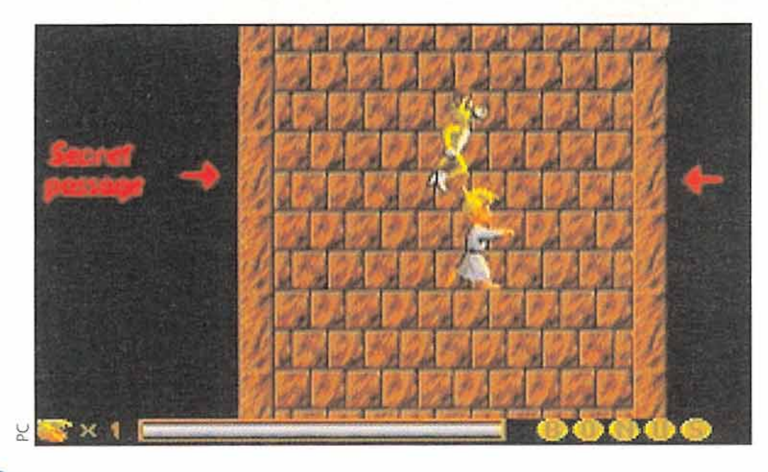
Ralph, el perro protagonista de esta historia, dormía plácidamente en su cesta, a los pies de la cama de su amo, cuando el ruido de un golpe lo despertó súbitamente. Lee, su joven dueño, había vuelto a levantarse en sueños y caminaba sonámbulo por la habitación, pero esta vez se había tropezado con la cesta y se había caído por la ventana. Sin dudarlo un segundo, Ralph se lanzó detrás de su amo para intentar protegerlo de los peligros de la noche.

SLEEP WALKER

PC



PC



PC

Dulces Sueños

Una gran ciudad a oscuras no es lugar seguro para nadie, pero menos aún para un niño sonámbulo que camina en sueños sin darse cuenta de los peligros que corre. Sin embargo, su valeroso perro Ralph, con algo de colaboración por nuestra parte, hará lo imposible para llevar a Lee de vuelta a su habitación sin despertarlo, recorriendo en el camino seis niveles llenos de trampas, acción y peligros.

El pequeño camina automáticamente por su cuenta y se expone a todo tipo de riesgos, ya que no se detiene nunca, ni siquiera cuando está a punto de caer desde gran altura o chocar contra una pared de hormigón.

Nosotros controlamos a Ralph, el cual puede, no solamente superar algunas de las dificultades del camino, sino también modificar el movimiento de Lee y obligarlo a alcanzar lugares elevados. Para ello, Ralph es capaz de empujar a su amo tanto por detrás como por delante, cambiar su dirección y darle patadas para que alcance zonas situadas a mayor altura. También tiene la posibilidad de golpear con un bastón a los personajes peligrosos que encuentre en su camino y tender puentes en zonas vacías entre dos muros que no estén demasiado alejados. Habitualmente, hay que mantener una atención constante sobre el movimiento de Lee, pero en algunos puntos, el niño queda atrapado entre dos muros y Ralph puede despejar el resto del camino con algo de tranquilidad, liberando más tarde a Lee.

Nuestro simpático protagonista, el perro Ralph, tendrá que ingeniárselas para evitar que su joven amo despierte de su plácido sueño bruscamente.

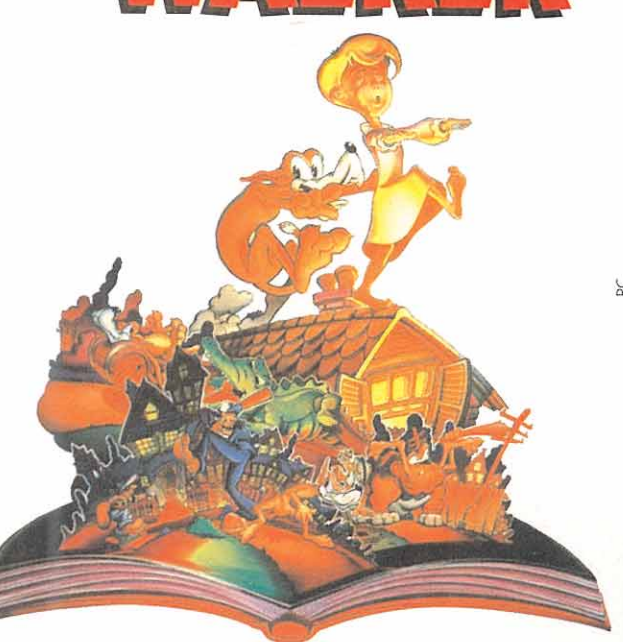
ANTES DE EMPEZAR

Nuestro valeroso perro es prácticamente inmune a todo tipo de contratiempos, pero desgraciadamente su joven amo no lo es tanto. Existen situaciones, como ser atropellado por un coche o ser alcanzado por un escape de gas en llamas, que hacen algo más ligero el sueño de Lee; y otras, como caer al agua, que acaban por despertarlo completamente. Todos sabemos que esto último es muy arriesgado para un sonámbulo, de forma que debemos vigilar constantemente la barra horizontal que indica la profundidad del sueño.

Cada vez que ésta se agote, perdemos uno de los cuatro intentos, o vidas, de los que disponemos al comenzar la aventura, reanudando la acción en un punto cercano al lugar en el que Lee se despertó por última vez.

Repartidos por cada uno de los seis niveles, hay cinco iconos con las letras de la palabra "Bonus", distribuidas en el mismo orden en el que forman la palabra. Si al finalizar un nivel tenemos las cinco, accederemos a una fase de bonificación en la que podemos obtener vidas extras y otras

SLEEP WALKER



PRIMER NIVEL: KIPSVILLE



En ocasiones, Lee se quedará atrapado entre dos muros, oportunidad que Ralph aprovechará para ir quitando algunos obstáculos del camino.

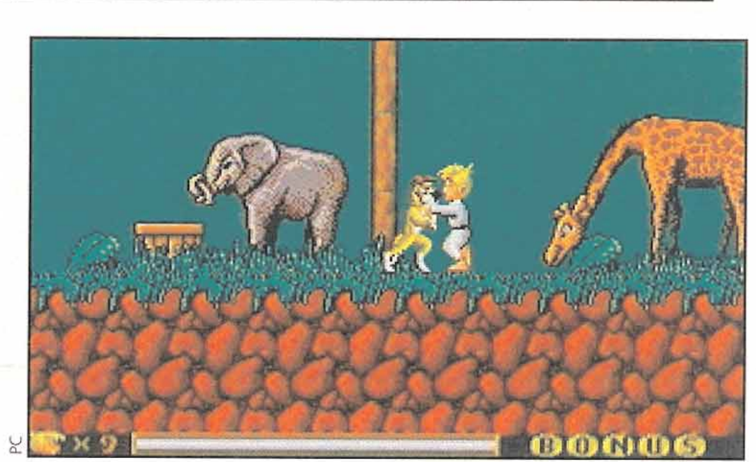


El mejor amigo del... niño será inmune a casi todo. No podemos decir lo mismo de su amo, quien, inconscientemente, podrá en peligro su vida.

SEGUNDO NIVEL: EL ZOO



Gracias a los buenos reflejos de nuestro protagonista, el pequeño sonámbulo se salvará de más de una irremediable caída al vacío.



El zoológico será una zona de paso obligado. Afortunadamente, algunos animales estarán dispuestos a colaborar cuando sea necesario.

TERCER NIVEL: EL CEMENTERIO



Tendremos que vigilar muy de cerca la barra de sueño de nuestro compañero, procurando que ésta se mantenga lo más llena posible.



Desde luego, un cementerio no es lugar adecuado para caminar durante la noche. Sin embargo, en esta aventura recorreremos zonas inhóspitas.

interesantes ventajas. Además de las letras que acabamos de describir, existen otros iconos distribuidos aleatoriamente por el juego. No todos tienen que estar presentes necesariamente en cada nivel, pero suelen localizarse en los mismos lugares. Con ellos, podemos obtener más vidas extras, inmunidad durante un periodo de tiempo limitado, elevar al máximo la barra de sueño de Lee, dibujar completamente el mapa que aparece pulsando la tecla M y construir puentes sobre el agua. En el nivel de bonificación, que posee un decorado similar al de la fase que acabamos de completar, podemos olvidarnos del niño por un momento y hacernos con la mayor cantidad posible de los iconos repartidos por un mapa de considerables proporciones. Mientras, lo que fue la barra de sueño señala ahora el tiempo restante.

A lo largo del recorrido vemos numerosos objetos que nos reportan diversas ventajas. De este modo, si reunimos veinte globos rojos, obtenemos un intento extra y, si recogemos determinados iconos en el orden correcto, completamos uno de los muchos peligros por los que puede pasar Lee. Estos últimos nos darán más de una sorpresa al final del juego.

PRIMER NIVEL: KIPSVILLE

En su deambular por los muros de la ciudad nuestro amigo Ralph debe cerrar las claraboyas de los tejados y destruir a los personajes conflictivos, como el vigilante del club nocturno. Atención con los cables del teléfono. Estos son útiles para rebotar en ellos y alcanzar zonas altas, pero si caemos sobre uno mientras Lee lo está cruzando provocaremos su caída.

La ciudad esconde multitud de obstáculos para el imparable avance de nuestro joven amigo. Entre ellos destacan inmensos agujeros que puede sortear al ser empujado con fuerza antes de propinarle un patadón. Pero no sólo tenemos problemas en la superficie, también existe una zona de alcantarillas en la que debemos cerrar las compuertas por las que cae el agua y empujar un bloque de piedra sobre un pozo. Otra vez en suelo "firme" encontramos un barril, que nos será muy útil si conseguimos que Lee camine sobre él, y carreteras en las que los semáforos son importantísimos.

Tras empujar una roca junto a una boca de riego para evitar que el agua alcance a Lee, llegamos a otro cable telefónico sobre el cual nuestro compañero debe saltar dos veces, primero hacia la izquierda y luego hacia la derecha. Después alcanzamos los tejados de la ciudad, evitamos los escapes de gas en llamas y empujamos con decisión al sonámbulo para que salte sobre los huecos que hay entre los edificios. Además, Ralph debe construir los primeros puentes agarrándose a los extremos de los muros. El final del nivel está en la esquina inferior derecha del mapa.

SEGUNDO NIVEL: EL ZOO

Las aventuras de Ralph comienzan a complicarse de forma exagerada en el momento en el que Lee se introduce, sin previo aviso, en el zoológico de

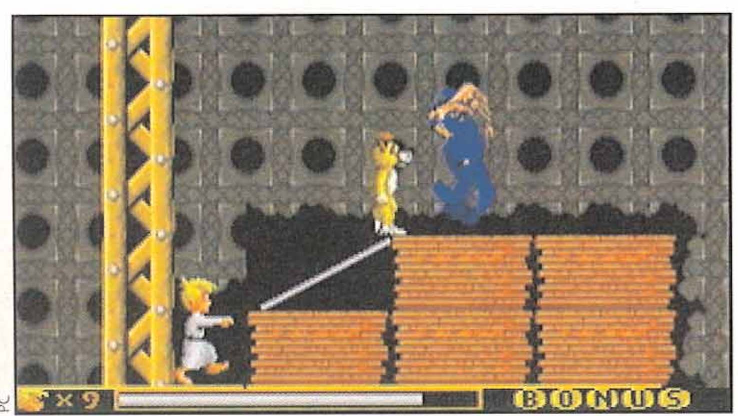
El imparable avance de Lee causará más de un disgusto a su fiel amigo. Juntos harán frente a los múltiples peligros que esconden las calles de la ciudad.

Kipsville. El camino de esta fase, y las posteriores, se hace bastante lioso y enrevesado. Además, el mapa no aparece por entero al principio del nivel, ya que se va dibujando a medida que lo recorremos o si encontramos el icono adecuado, que lo dibuja completamente.

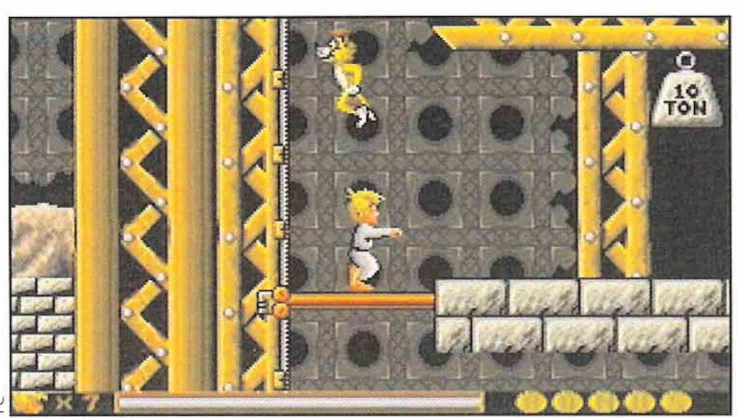
La gran mayoría de los animales del inmenso zoológico reaccionan con hostilidad ante la presencia de nuestros dos "aventureros de la noche". Por ello, Ralph tiene que atontar momentáneamente a las serpientes que se enroscan en los árboles contiguos, a los elefantes que lanzan continuos chorros de agua con su trompa y a los ariscos puercoespines.

Además de utilizar diversos elevadores repartidos por la zona, Ralph recorre varios puentes de troncos, en algunos de los cuales hay peligrosos peces eléctricos mientras que otros se desmoronan ante su peso y le obligan a agarrarse a sus extremos para que Lee pase sobre él. Las jirafas son, en cambio, de gran utilidad ya que elevan el cuello súbitamente al caminar sobre su cabeza y nos permiten alcanzar ramas altas.

CUARTO NIVEL: EDIFICIO EN OBRAS



PC La dificultad irá creciendo progresivamente conforme avancemos. El camino se llenará de múltiples objetos que complicarán el regreso a casa.



PC En este cuarto nivel, el mapeado se hace mucho mayor, hasta tal punto que casi dobla en extensión a los territorios de las fases anteriores.

QUINTO NIVEL: LA FÁBRICA



PC Nuestra tarea consistirá, además de procurar que el joven noctámbulo no sufra ningún accidente, en accionar palancas que abren algunas puertas.



PC Cualquier pequeño fallo en nuestros cálculos provocará la pérdida de una de las vidas de las que disponemos al comenzar tan ajetreado viaje.

SEXTO NIVEL: REGRESO A KIPSVILLE



PC Poco a poco, nos iremos acercando al punto de partida. Solamente tendremos que realizar algunos esfuerzos más y estaremos a salvo.



PC No deberemos confiarnos aunque el final esté cerca, gran cantidad de cables de alta tensión, escandalosos timbres... estarán esperándonos.

En algunos lugares, debemos esquivar rápidamente las rocas que caen desde lo alto, empujar un enorme barril sobre un puntiagudo pincho y evitar el movimiento de un mono que se balancea en la copa de un árbol. Los barriles tienen muchas otras utilidades. Nos pueden servir para colocarlos en las fauces de un cocodrilo y empujarlos sobre el agua para que el pequeño pueda cruzar el río sin ahogarse.

Tras utilizar varias jirafas como trampolines y destruir a un extraño individuo que arroja barriles y los hace rodar por una pendiente, llegamos a un nuevo río en el que Lee queda momentáneamente inmóvil sobre uno de los toneles arrojados. Ralph bucea hacia la derecha, activa una palanca que hace que el agua desaparezca y rápidamente empuja el barril sobre el que se movía Lee para tapar el hueco por el que se fue el agua.

Para finalizar tan complicado nivel, Ralph empuja "delicadamente" a patadas a su amo para que suba por las ramas de los árboles y se dirija al extremo superior derecho del mapa.

En esta ajetreada aventura, recorreremos lugares de lo más dispares. Innumerables sorpresas nos esperan en el zoológico, en el tenebroso cementerio o en la fábrica.

TERCER NIVEL:
EL CEMENTERIO

Ralph y Lee abandonan rápidamente la superficie del cementerio y su tétrico ambiente de criptas y lápidas al caer por un agujero que les lleva hasta las profundidades de la tierra. Evitando ser alcanzados por las rocas que caen del techo y un gigantesco pie que amenaza con pisarlos, los dos amigos llegan al fondo y allí Ralph empuja a su compañero hacia la derecha únicamente cuando el nivel del agua alcanza su punto más bajo.

Después de usar una seta como trampolín Lee queda momentáneamente atrapado entre dos muros, momento que aprovecha Ralph para destruir a un terrible vampiro con ayuda de una cruz y hacer que el suelo situado justo a su izquierda se desmorone. El perro libera a su amo y lo conduce a la zona donde antes estaba el vampiro, tendiendo un puente sobre el agujero del suelo. Los dos amigos comienzan a ascender evitando pisar los clavos de las plataformas y esquivando las lenguas de fuego que lanzan las calaveras de las paredes. Tras atontar a una especie de gigantesco dragón, Ralph dirige a su dueño hacia la derecha y empuja una pesada roca para que destruya un puente de troncos y se abra un nuevo camino hacia abajo. Por cierto, cuidado con algunos barriles que esconden un monstruo en su interior. Evitando la caída de las estalactitas nuestros amigos descienden hasta otro lugar donde el agua que inunda el fondo cambia de nivel.

Al llegar a las proximidades de un curioso cañón, comenzamos a subir hasta dejar a Lee en un lugar seguro y nos ponemos rápidamente a trabajar. Empujamos un barril sobre un cepo para que se abra una compuerta y hacemos caer unos candelabros hasta el cañón para que éste dispare un proyectil que destruya la barrera colocada a la derecha. A continuación, el perro se deja morder por un nuevo Drácula ya que sólo convertido en vampiro podrá volar hasta arriba, romper un falso techo y empujar otro barril sobre un cepo para abrir una segunda compuerta. Ahora es el momento de sacar a Lee de su encierro y hacerle cruzar las dos compuertas que acabamos de abrir, tendiendo puentes cuando sea necesario. El resto del nivel se resuelve básicamente hacia arriba y hacia la derecha, evitando dos barriles con sorpresa y un agujero que esconde una trampa de pinchos, antes de empujar definitivamente a Lee al exterior y escapar del cementerio.

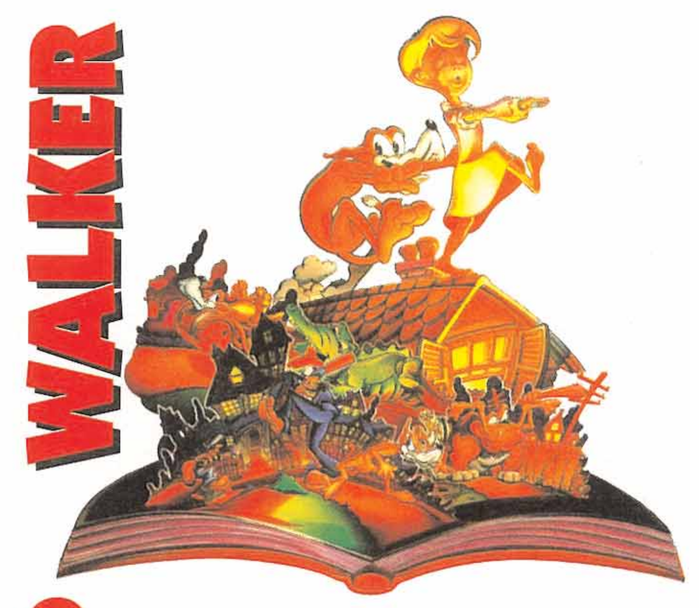
CUARTO NIVEL:
EL EDIFICIO EN OBRAS

Este nivel es un verdadero laberinto de plataformas, cubierto de todas las trampas imaginables. Ralph debe empujar cajas para tapar agujeros cubiertos de pinchos y evitar los electrodos por los que circulan mortíferas descargas eléctricas. Algunas palancas sirven para detener o poner en marcha máquinas que producen corrientes horizontales de aire mientras que otras corrientes, en sentido vertical, son de gran utilidad para subir a plataformas superiores. No podían faltar los ya clásicos elevadores y peligrosos vigilantes que patrullan el edificio.

Pronto observamos pesas de diez toneladas que debemos hacer caer retrocediendo antes de que nos aplasten y una peligrosa bola de acero atada a una cadena que describe un movimiento pendular. Poco después, alcanzamos la zona más baja del nivel y, tras activar una palanca situada en el extremo derecho, caminamos hacia la izquierda y comenzamos a subir moviendo el resto de palancas y compuertas abiertas que encontremos. Los tubos de succión deben ser evitados a toda costa, ya que conducen a una muerte segura.

Alcanzamos la parte alta de un gran ascensor empujando a Lee por varias rampas y, tras eliminar a un vigilante y a un perro bulldog, usamos una viga de acero con movimiento pendular. El resto del camino es primero hacia el extremo superior derecho y luego hacia abajo, si bien, antes es necesario empujar cajas sobre agujeros y, en cierto lugar, mover un bidón para que tapone un escape de agua y un horno encendido.

SLEEP WALKER

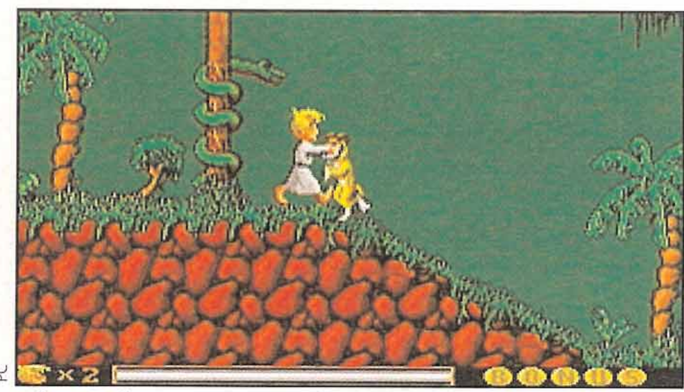


QUINTO NIVEL: LA FÁBRICA

La decoración de esta nueva fase es bastante similar a la de la anterior, si bien en esta fábrica encontraremos novedades como tanques de líquido congelante que nos paralizan y cintas transportadoras dotadas de movimiento automático sobre las cuales grandes martillos neumáticos amenazan con aplastarnos.

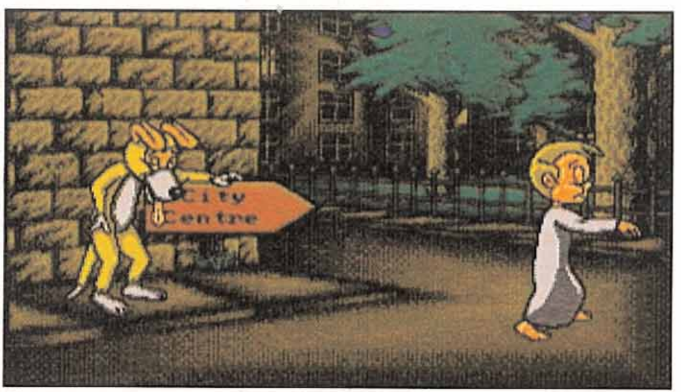
Es preciso cerrar las puertas de los hornos y evitar los escapes de vapor, aunque algunos son de gran utilidad pues existen pequeñas plataformas colocadas sobre ellos en las que sólo cabe una persona que nos trasladan a zonas elevadas empujadas por el vapor. A lo largo de este nivel, encontramos varios embudos de succión que nos arrastran por largos tubos. Normalmente, debemos evitarlos, pero en algunos casos, nos dejan cerca de iconos que de otro modo sería imposible recoger. En la segunda mitad del nivel, hacen su aparición ruedas dentadas, que dificultan el avance de Lee, y palancas que controlan el movimiento de algunos elevadores.

Al llegar a una zona en la que hay tres plataformas móviles describiendo círculos, Ralph sube por ellas rápidamente y mueve una palanca que pone en marcha un elevador por el que será posible empujar a Lee. Nuestro perro favorito se acerca a una bombona de oxígeno que lo infla como un globo y le permite moverse con cierta dificultad por los techos hasta activar una nueva palanca situada arriba a la derecha, momento en el que el contacto con cualquier zona punzante hará que Ralph vuelva a su estado normal. Solamente después de haber activado esta palanca es posible completar el resto de la fase hacia la esquina superior derecha, saltando antes sobre peligrosos lagos de líquido congelante.



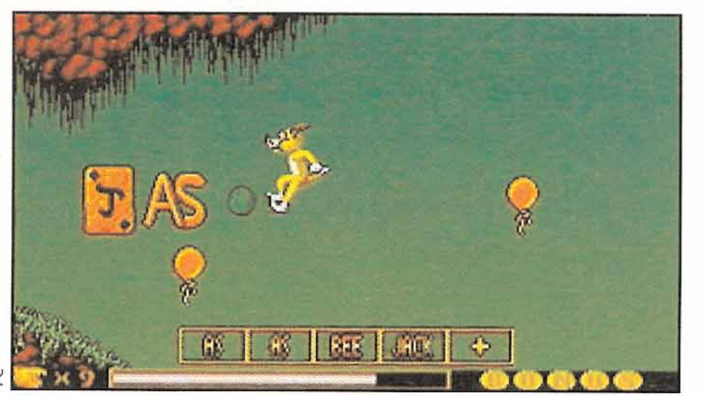
PC

«Sleep Walker» posee un excelente scroll que destaca por su gran suavidad de desplazamiento, evitando el clásico efecto del "pantallazo".



PC

El programa cuenta con divertidas escenas de animación, como el corto pero merecido descanso del que podrá disfrutar Ralph entre nivel y nivel.



PC

Siempre que finalicemos un nivel, pasaremos a una fase de bonificación en la que obtendremos vidas extras, inmunidad temporal, etc.

SEXTO NIVEL: REGRESO A KIPSVILLE

Ralph ha conseguido traer de nuevo a su joven amo de regreso a la ciudad, de forma que en este sexto y definitivo nivel se repiten algunos de los elementos de la primera fase, tales como los cables elásticos del teléfono, los escapes de gas y las claraboyas de los tejados. Ralph empuja a Lee hacia arriba desde el parque, destruyendo los timbres cuyo sonido podría despertar al joven sonámbulo.

Una vez en la azotea nuestros amigos deben evitar ser alcanzados por las descargas eléctricas de la tormenta que en ese momento golpea la ciudad, así como por las nueces que un desconocido arroja desde la copa de un árbol. Después de múltiples peripecias Ralph y Lee llegan a un nuevo parque donde va a desarrollarse la última prueba de su aventura. Tal como señala el mapa, los árboles del parque se encuentran a tres niveles de altura. Partiendo de los bancos, Ralph debe empujar pacientemente a Lee hasta la copa del primer árbol y desde allí hacerle saltar hacia la derecha por las copas de los árboles hasta alcanzar los edificios de la derecha.

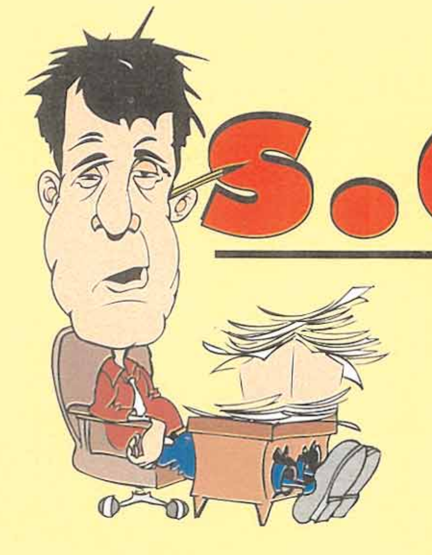
En ese lugar, nuestros arriesgados amigos toman altura y, evitando pisar un tejado que se desmorona, deben repetir el proceso por el segundo nivel de árboles, pero esta vez hacia la izquierda, hasta llegar a los edificios. Allí Ralph obliga a Lee a subir hacia una zona más elevada y, con ayuda del árbol más alto, consigue empujarlo hasta la azotea.

Lo peor ya ha pasado. Nuestros amigos recorren el tejado del edificio hacia la derecha y, procurando con habilidad no caer al vacío, Ralph consigue que su amo se introduzca por la ventana de su habitación, de esa habitación de la que nunca debió salir y donde ahora el pequeño Lee duerme feliz como si nada hubiera pasado. Pero si los perros pudieran hablar...

P.J.R.



MAIL Games 72
URGENTE
Te enviaremos tu pedido, sea cual sea, en 72 horas (a partir de la recepción del mismo)
Envíos a toda España.
¡Haz tu pedido 24 horas al:
(91) 519 45 28. FAX 519 82 59
OFERTAS DEL MES
Compra uno...
BABY JO 2.900 PC-AMIGA
BASKET PLAY OFF 2.995 PC
BUNNY BRICKS 3.995 PC-AMIGA
CHESS TUTOR 3.495 PC
DELUXE STRIP POK. 3.000 PC-AMIGA
DOODLEBUG 3.500 AMIGA
DYLAN DOG 3.000 PC-AMIGA
EXTASY 3.495 PC-AMIGA
FOOTBALL CHAMP 3.000 AMIGA
GAZZA II 2.545 PC
ISHAR 3.000 PC-AMIGA
HOOT RUBBER 2.545 PC-AMIGA
MILLE MIGLIA 2.995 AMIGA
MYTH 3.995 PC-AMIGA
NINJA REMIX 2.995 AMIGA
PREHISTORIK 2.545 PC-AMIGA
TENNIS CUP I 3.995 PC-AMIGA
TINY SWEEK 2.900 PC-AMIGA
TITUS THE FOX 3.560 PC-AMIGA
SIMULATION BEST 3.495 PC-AMIGA
3D WORLD BOXING 3.495 PC-AMIGA
3D WORLD TENNIS
Y te regalamos otro...
A.G.E PC-AMIGA
BOXING MANAGER PC-AMIGA
CABALLERIA LIGERA PC-AMIGA
CLASSIC RUGBY PC-AMIGA
CHESS PLAYER PC-AMIGA
COHORT PC-AMIGA
FASCINATION PC-AMIGA
FROST BYTE AMIGA
GEHISA AMIGA
JOHN BARNES PC
KULT PC-AMIGA
KICK OFF 2 PC-AMIGA
MEDIEVAL WARRIORS PC-AMIGA
PORTS OF CALL PC-AMIGA
R TYPE II PC-AMIGA
SUPER SKY II PC-AMIGA
WRECKERS PC-AMIGA
5º GEAR PC-AMIGA
MASTER SYSTEM-SEGA
ALIEN III 5.990
AYRTON SENNA'S 6.590
BACK TO THE FUTURE III 5.990
BATMAN RETURN 5.990
CASTLE OF ILLUSION 5.990
CHUCK ROCK 5.990
DONALD DUCK 5.590
INDIANA JONES 6.990
KICK OFF 6.490
LEMMINGS 5.990
LOS PICAPIEDRA 5.990
NINJA GAIDEN 5.990
OLYMPIC GOLD 6.990
OUT RUN 6.990
PACMANIA 6.990
PREDATOR 2 5.990
PRINCIPE DE PERSIA 5.990
RAMPART 5.990
SHINOBI 6.990
SONIC 2 5.590
SPIDERMAN 5.990
SUBMARINE ATTACK 5.590
SUPER MONACO GP II 5.990
TAZMANIA 5.990
TERMINATOR 5.990
THE SIMPSONS 5.990
TOM Y JERRY 5.990
VIGILANTE 5.590
WONDER BOY III 5.590
XENON 2 5.990
NOVEDADES
PITFIGHTER 6.990
MICKEY MOUSE II 5.990
MASTER OF DARKNESS 5.990
SPACE GUN (PISTOLA) 5.990
PERIFERICOS *
ACTION REPLAY 10.995 SNES
ACTION REPLAY 11.495 MD
ACTION REPLAY 7.495 NES
ACTION REPLAY 7.495 GB
COMPETITION PRO II 3.560 MD
COMPETITION PRO II 4.250 SNES
CRUISER 3.050 SPC, AMS, AMIGA
FLIGHTSTICK 9.670 PC COMPATIBLES
KONIX 2.885 MD
MACH I 4.065 PC COMPATIBLES
MACH III 6.100 PC COMPATIBLES
NAVIGATOR 3.665 SPC, AMS, AMIGA
PRO PAD 3.390 MD, MS, SNES
SPEEDKING 2.800 MS, NES
SPEEDKING 4.580 MD
SPEEDKING AUTOFIRE 2.800 SPC, AMS, AMIGA
SUPER PRO AUTOFIRE 3.460 SPC, AMS, AMIGA
TURBO TOUCH (SISTEMA POR SENSORES) 3.590 MD, MS, SNES
VIRTUAL PILOT (PROFESIONAL SIMULADOR VUELO) 17.495 PC COMPATIBLES
NOVEDADES
ACTION REPLAY 7.495 MS
ACTION REPLAY 7.495 GG
ALTAVOCES PC CS 150 5.995
TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
CD ROM
A.G.E. 9.450
AIR WARRIORS 7.995
BARGON ATTACK 9.450
CARMEN S. DIEGO 7.990
ESS MEGA 7.995
FASCINATION 9.975
GOOBLINS II 9.450
GUY SPY 8.990
INCA 9.450
PACIFIC ISLAND 8.990
SHERLOCK HOLMES 9.990
SPORT BEST (PACK) 13.650
WEEN 9.450
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
HANDY POWER KIT 8.790 GAME BOY
OFERTA 3.995
PREMIER COLLECTION PACK INCLUYE: AMIGA
TUSKER
FUMBO'S QUEST
IK+
THE LAST NINJA
ACCESORIOS GAME BOY
ADAPTADOR COCHE G. BOY 1.770
BOLSA GAME BOY 2.190
ALTAVOCES CON AMPLI 2.220
HANDY BOY 5.990
LUPA CON LUZ 1.995
SCREENBEAT 4.990
ACTION REPLAY 7.495
MEGA DRIVE-SEGA
ALIEN III
ARCH RIVAL
ATOMIC RUNNER
BACK TO THE FUTURE III
BATMAN'S RETURNS
CHUCK ROCK
CORPORATION
DRAGON'S FURY
DESERT STRIKE
ECO THE DOLPHIS
EX-MUTANTS
F22
FERRARI FORMULA 1
G-LOC
GRAND SLAM TENNIS
GREEN DOG
JORDAN VS BIRD
KURSTY'S FUN HOUSE
LEMMINGS
MICKEY AND DONALD
NINJA GAIDEN
SHADOW OF THE BEAST II
SONIC 2
SPEEDBALL 2
SPLATTER HOUSE II
TAZMANIA
TERMINATOR
TERMINATOR 2
THUNDER FORCE IV
TOKI
W. CLASS LEADER BOARD
WONDER BOY III
XENON II
NOVEDADES
CHAKAN 6.990
FLASHBACK 7.990
HOME ALONE 6.990
JAMES BOND 007 7.990
LHX 7.990
LOTUS 6.990
ROLLING THUNDER II 6.990
STREETS OF RAGE II 6.990
TINY TOONS 7.990
WRESTLEMANIA 6.990
ADAPTADOR DE CORRIENTE GAME BOY 1.390
BATERIAS RECARGABLES 10 H GAME BOY 5.110
PC AMIGA
ABANDONED PLACES
ACORAZADOS
A.G.E.
AIR BUCKS
AIR WARRIORS
ALONE IN THE DARK
ARMA LETAL
ASHES OF EMPIRE
AV 8B HARRIER ASSAULT
BARGON ATTACK
BAT II
BATTLE CHESS 4.000
BLUE BROTHERS
CAMPAIGN
CARMEN S. DIEGO
IN THE TIME
IN THE WORLD
COLOSSUS COMPILATION
COMBAT CLASSIC
COOL CROC TWINS
CRAZY CARS III
CURSE OF ENCHANTIA
DARKSEED
DAUGHTER OF THE SERPENT
D-DAY
DELUXE TRIVIAL
DRAGON'S LAIR S.C
DRAGON'S LAIR III
ESS MEGA
EYE OF THE BEHOLDER
F 16 COMBAT PILOT
FIGHTER COMMAND
FLIGHT SIMULATOR IV
GLOBAL EFFECTS
GODS
GOOBLINS II
GRANDES BATALLAS NAPOLEON
GREAT NAVAL BATTLES
GUNSHIP 2.000
GUY SPY
HARPOON
HEAD TO HEAD
HEIMDALL
HEROES OF THE 357
HERO QUEST + WITCHLORD
HUGO
INCA
INDIANA JONES ATLANTIS
INTERNATIONAL SPORT
JAGUAR XJ 220
JUEGOS DE GUERRA
LEEDS UNITED
MANCHESTER EUROPA
MEGAMANIA
MEGATRAVELLER 2
MILENIUM 2.2
MOONSTONE
PACIFIC ISLANDS
PATTON STRIKES BACK
PERFECT GENERAL
PERFECT GENERAL (ESCENARIO)
PREMIER
POPULUS II
RISKY WOODS
ROME AD
SAMURAI
SENSIBLE SOCCER
SHADOWLANDS
SHERLOCK HOLMES
SILENT SERVICE II
SPACE CRUSADE
SPACE 1.889
SPELLCRAFT
SPORTS MASTERS
STRATEGY MASTERS
STRIKE COMMANDER
SUMMONIG
SUPER CAULDRON
THUNDERHAWK
TRANSARTICA
TWILIGHT 2.000
TWO TOWERS
UGHI
WEEN
WING COMMANDER II
3 D CONST. K20
ANIMATION CLASSIC PACK:
- SPACE ACE
- DRAGON'S LAIR II
- WRATH OF THE DEMON
ATAC
BEST OF THE BEST
B-17 FLYING F.
CAESAR
CASTLES II
CONTRAPTIONS
CREEPERS
FIRE AND ICE
LEMMINGS II
M. JORDAN
NICKI BOOM
MONOPOLY
SHADOW PRESIDENT IV (INGLESA)
SPACE LEGENDS PACK:
- WING COMANDER
- MEGA TRAVELLER I
- ELITE
SWORD OF F.
THE CHAOS ENGINE
3 D CONST. K20
NOVEDADES
ISHAR 2
ENTITY
BODY BLOWS
SHADOWORLDS
COHORT II
PALADIN II
PINBALL DREAMS
STRIKER
PREHISTORIK 2
LA LAW
LEGENDS OF V.
ZOOL
SOLO EN CASA 2
LASER SQUAD
WAR IN THE GULF
STUNT ISLAND
AN AMERIC. TAIL
DESERT STRIKE
CHUCK ROCK 2
THE DARK HALF
GB HOLSTER GAME BOY 2.335
OFERTAS DE LANZAMIENTO
ACTION REPLAY + BLUE BROTHERS DE GAME BOY 10.995
BLUE BROTHERS + LUZ Y LUPA DE GAME BOY 4.990
ACTION REPLAY + BLUE BROTHERS DE NINTENDO 11.995
BLUE BROTHERS + JORDAN VS BIRD DE GAME BOY 5.995
BLUE BROTHERS + SUPERHURRICANE DE NINTENDO 8.995
* SPC, Spectrum - AMS, Amstrad - MD, Mega Drive - SNES, Super Nintendo - NES, Nintendo GB, Game Boy - MS, Master System - GG, Game Gear
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: MAIL GAMES S.A.
C/ PUERTO RICO Nº6 B - 28016 MADRID
SI, deseo recibir contra reembolso (pagándolos al recibir el paquete) los títulos que les indico en este cupón de pedido.
FORMA DE PAGO CONTRAREEMBOLSO
NUEVO CLIENTE
CLIENTE Nº
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION
PROVINCIA
C.P.
POBLACION
TELEFONO
TITULO
PRECIO
1
2
3
4
5
+ GASTOS DE ENVIO 250
TOTAL
SISTEMA
PC 5 1/4
PC 3 1/2
AMIGA
MASTERSYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE
SUPER NINTENDO
NINTENDO
GAME BOY



s.o.s.ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Sabemos que muchos programas poseen una dificultad demasiado elevada. Sabemos que, en ocasiones, es fácil quedarse atascado en mitad de una aventura. Sabemos que hay multitud de elementos necesarios, sin los cuales es imposible pasar de nivel. Sabemos que todos necesitamos ayuda en un momento dado. Y, también sabemos cómo poner fin a vuestros problemas. Escribidnos y rápidamente tendréis la solución.

LA AVENTURA ORIGINAL



Después de coger la moneda en el sótano de la casa de la primera parte, ¿a dónde debo ir? ¿Cómo consigo la llave que hay en la rama? ¿Cómo puedo coger el pájaro de la segunda parte?

DANIEL SÁNCHEZ (TOLEDO)

El objetivo de la primera parte de este juego consiste en entrar en la gran caverna llevando contigo la linterna con su pila, la tortilla, la llave, la moneda y la botella, para lo cual tendrás que encontrar al elfo Elfito. La llave caerá al suelo sacudiendo las ramas del árbol. Para coger el pájaro basta con atraparlo con la jaula, aunque para ello es totalmente imprescindible dejar durante un momento el resto de los objetos.

LA ESPÍA QUE ME AMÓ

¿Qué debo hacer en la segunda escena después de destruir el helicóptero?

DAVID FERNÁNDEZ (SEVILLA)

Debes tomar la primera bifurcación hacia la izquierda, ya que, si has comprado el mecanismo submarino en el camión de suministros de Q, el coche se lanzará al agua y pasarás automáticamente a la segunda sección de esta segunda fase. Si, por el contrario, no tomas dicho desvío y continúas recto, el coche acabará estrellándose.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

¿Qué tengo que hacer para que los caníbales no me metan en la cárcel pues al llegar al barco el ídolo que llevaba desaparece?

DAVID DE LA MATA (BADAJOZ)

El ídolo que debes conseguir no es ése, sino el que se encuentra tras la empalizada, en la cabeza del mono gigante.

¿Cómo puedo entrar en la mansión de la gobernadora ya que los perros se comen la carne y no me dejan pasar?

DAVID CANO (MURCIA)

Si la aderezas con la planta que encuentras nada más entrar en el bosque, los perros se dormirán.

¿Dónde puedo conseguir un insecticida para Otis?

DAVID CANO (MURCIA)

Entra en la mansión de la gobernadora. El repelente para ratas que obtienes allí valdrá.

¿Cómo se abre la puerta que chirría, cómo cojo la raíz del arcón y cómo quito la rata?

L. CHOUACHOUA (BARNA)

Si utilizas una de las plumas con el fantasma borracho, tendrás una potente arma para que, al hacerle cosquillas, puedas coger el vino. Con él en tu poder dáselo a la rata, la cual se irá y obtendrás así el aceite, que sirve para la puerta que chirría. Una vez abierta, coge las herramientas, levanta la tapa del arcón y conseguirás la raíz vudú.

AVENTURAS GRÁFICAS PARA AMIGA

Me gustaría introducirme en el mundo de las aventuras gráficas como «Monkey Island II». ¿Me podéis recomendar algunos títulos?

JOHNNY GARCÍA (MÁLAGA)

El mayor problema de las aventuras gráficas es que muchas solamente llegan a España en formato PC, aunque en sus países de origen también existan para Amiga. Podemos recomendarte, además del «Monkey Island II» que tú mencionas, juegos como «Curse of Enchantia», el mítico «Dark Seed», «Cruise for a Corpse», «Indiana Jones and the fate of Atlantis» y «The Legend of Kyrandia».

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE The adventure game



¿Me podríais ayudar a pasar la escena del zeppelín? El soldado siempre me mata.

ALBERTO MAROTO (MADRID)

Mientras Indy se pone a hablar a un hombre viejo que hay en el aeródromo con la intención de entretenerlo, Henry le cogerá las entradas para poder volar.

¿Cómo puedo viajar a Venecia?

JUAN JOSÉ BUESO (MADRID)

La opción de viajar la encontrarás disponible tras visitar la casa de Henry, tener en tu poder el diario y situarte en el lugar apropiado, como las afueras del Barnett College.

¿Cómo paso la escena de las calaveras y el teclado?

J. D. DORTA (TENERIFE)

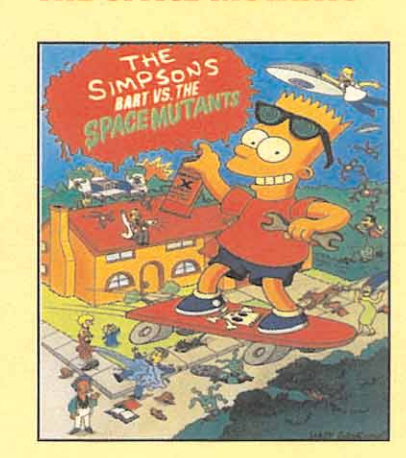
Tras mirar el diario y ver la partitura observarás que hay cinco líneas del pentagrama y una inferior a las cinco donde, en algunas ocasiones, aparece una nota. Pues bien cada una de las seis líneas corresponde a una calavera; el criterio a veces varía, así que, es posible que la nota más alta sea la sexta o la primera calavera. Si por ejemplo te aparecen notas en estas líneas: 1-6-5-5-5 debes pulsar la primera calavera una vez, la sexta otra y la quinta tres veces.

¿De qué manera pongo en marcha el biplano? Resulta que estoy jugando con una monitor en CGA y no puedo distinguir bien los gráficos.

ERNESTO GONZÁLEZ (BADAJOZ)

Lo único que te podemos aconsejar es que intentes ver lo que pone en el libro, te lo apuntes en un papel y uses las teclas en lugar del cursor. Esto es mucho más rápido ya que cada función –motores, aceite...– se puede accionar desde el teclado.

THE SIMPSONS: BART VS THE SPACE MUTANTS



Me gustaría que me explicarais un poco mejor cómo se resuelve el juego de las nueve puertas de la casa de la risa, que aparece en la tercera fase.

JACOBO DÍAZ (LUGO)

En primer lugar decirte que este pequeño juego solamente sirve para obtener unas cuantas monedas extra si se resuelve dentro del tiempo límite que se estima en 30 segundos. Además, la aventura continúa aunque no consigas completarlo.

De todos modos aquí tienes la explicación. El mencionado juego consiste en cerrar las nueve puertas, para lo cual debes colocar a Bart en una de ellas y pulsar fuego, momento en el que se invierte el estado –si estaba abierta se cierra y si estaba cerrada se abre– de dicha puerta y de las que se encuentren en línea horizontal o vertical con ella. Por ejemplo, si numeramos las puertas de izquierda a derecha y de arriba abajo, activando la puerta 1 (esquina superior izquierda) cambiamos su estado pero también el de las puertas 2 y 3 (en línea horizontal) y el de las puertas 4 y 7 (en línea vertical).

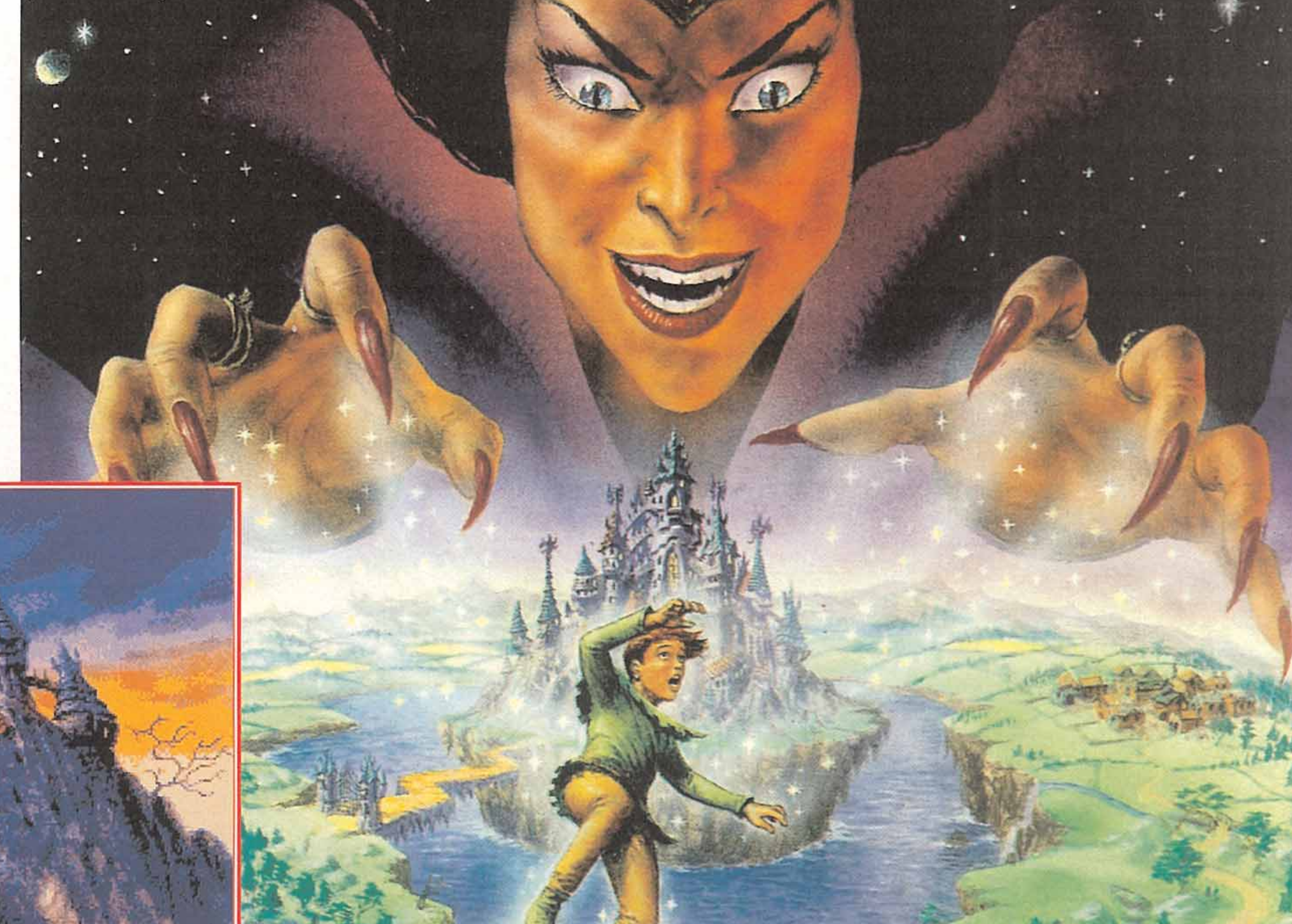
En la profunda soledad que reinaba en los tenebrosos aposentos de la malvada bruja de Enchantia, se oyó un terrible aullido de rabia. La pérfida reina del mal se impacientaba por conseguir el último ingrediente necesario para su nuevo brebaje: el elixir de la vida eterna. "¡Un niño!", gritó, "¡necesito un niño vivo!"

curse of Enchantia

Enchantia era un próspero país que un día fue tomado por la bruja Meilbrum. Esta, en su afán por lograr la juventud eterna, indujo a sus compañeras a la unión de sus fuerzas, para poder conseguir un túnel de comunicación entre su mundo y el nuestro. Ellas, prisioneras de su vanidad, cayeron en el ardid, malgastando todo su poder en conseguir abrir dicho túnel. Tras ello fue eliminándolas una a una.



"Ahora, sólo es cuestión de tiempo" exclamó, mientras dirigía su mirada a través del pasillo abierto. Pasaron de tres años en Enchantia, tiempo durante el cual la fiebre urbanizadora llegó hasta la salida del pasillo mágico. En los alrededores de la entrada, se había construido un campo de béisbol, donde los hermanos Brad y Jenny jugaban tras sus tareas escolares. Un buen día, mientras Jenny le lanzaba la pelota a Brad la pérfida Meilbrum dirigió su mirada a través del túnel. Sin saber cómo, a la vez Brad golpeó la pelota y... Jenny quedó estupefacta; su hermano había desaparecido.



CONTRA LAS FUERZAS DEL MAL

COMIENZA LA AVENTURA...

Empezamos la odisea en uno de los lúgubres calabozos del castillo que sirve de cárcel a la bruja. Estamos colgados, boca abajo, de unos grilletes anclados en la pared.

Seleccionamos el icono de hablar y veremos cómo nuestro amigo pide ayuda. Al oír su grito, el guardián de la celda entra en la estancia increpándole para que se mantenga callado. Cuando se marcha, tropieza con el escalón de la entrada y deja caer una llave. Brad no tarda en adueñarse de ella para abrir sus grilletes.

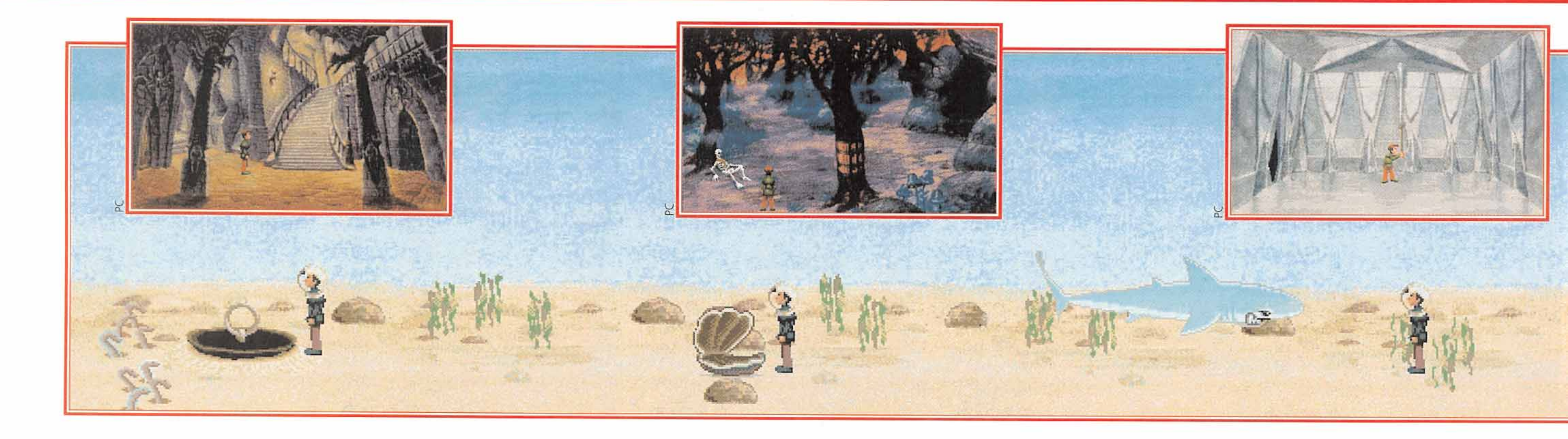
Ya libres, nos damos un paseíto por la mazmorra, encontrando en la esquina inferior derecha un doblón de oro. En la pared, localizamos un ladrillo suelto. Lo empujamos y se desploma ante nuestras narices. Cogemos un clip que se encuentra por allí y abrimos con él la puerta de la celda.

Salimos al exterior y nos encontramos en el pasillo de lo que parece será la salida del castillo. Cogemos una pecera situada en la esquina. Al hacerlo, el guardián del corredor sale pitando. Miramos por la cerradura de la puerta que hay al lado de la pecera y vemos otro guardián. Así que, antes de que salga, ponemos pies en polvorosa, esquivando los mazazos de los guerreros de la estancia, cogiendo los diamantes y monedas que encontramos. En nuestra rápida huida, no vemos el cartel que advertía del peligro por las obras que se están realizando en el castillo. Por ello, caemos a las profundidades del foso que lo rodea.

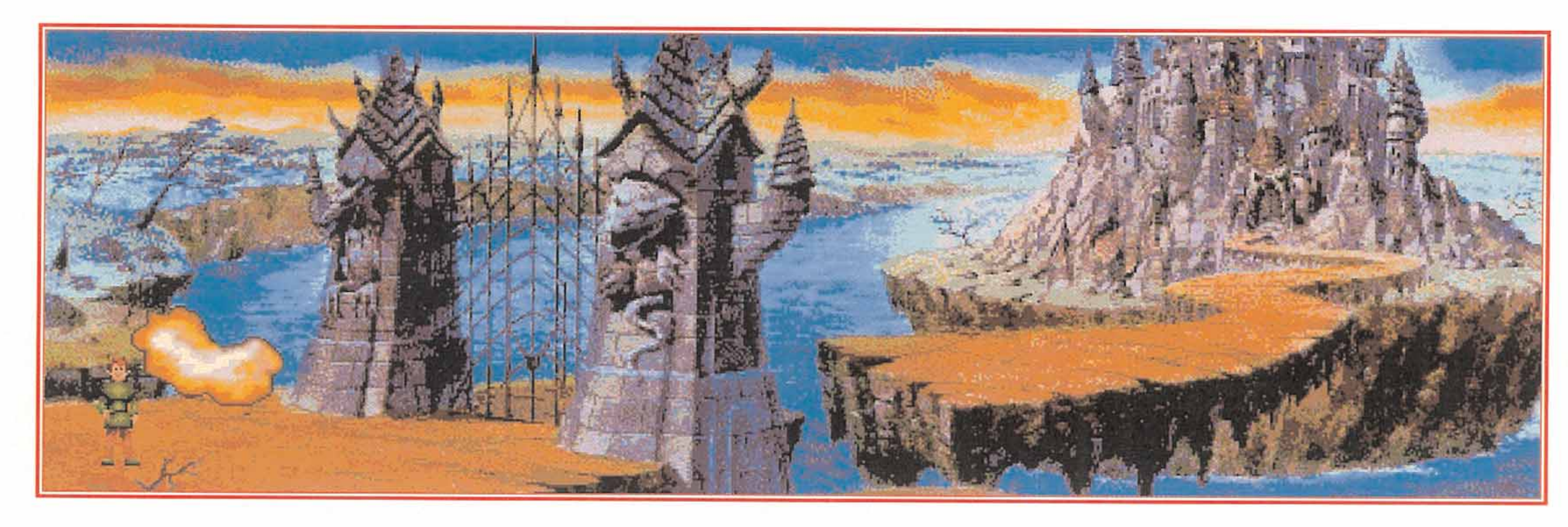
En el fondo nos ponemos la pecera a modo de escafandra pero necesitamos más oxígeno. Nos dirigimos a la roca de la derecha y de allí cogemos un doblón, para volver hacia el pez prisionero, al que liberaremos empujando sobre la reja que lo mantiene atrapado. Examinamos un trozo de tierra removida. Al hacerlo, aparece una lombriz con la que nos dirigiremos hacia la tienda de oxígeno. Saludamos al pez que la regenta, y cambiamos el gusano por oxígeno.

Ahora nos encaminamos hacia las anguilas eléctricas. Ante la imposibilidad de pasar, recogemos una concha que nuestro amigo el pez, agradecido por su liberación, nos facilita, y se la entregamos a la tortuga que se pasea por ahí. Al hacerlo nos permite subir a su concha para franquear a las anguilas.

Recogemos un fusil, que se encuentra oculto en unas algas, y lo usamos para →



atacar a los tiburones que se interponen en nuestro camino. Llegamos a una ostra gigante que se abre y se cierra, y, aprovechando el momento en que está cerrada, saltamos por encima. Y llegamos al final de esta fase. Insertamos el fusil eléctrico junto al tapón a modo de palanca y nos vemos absorbidos por la fuerza del agua.



SEGUNDA FASE: LAS CUEVAS

El agua nos lleva al interior de una gruta con un pequeño lago. Parece una estancia sin salida. Encontramos, tras una roca, un trozo de alga. La cogemos y vemos un pulsador en la pared. Al empujarlo provoca la apertura de la roca que sellaba la gruta. Salimos y nos encontramos en la cueva central. Aquí, y comunicado por diferentes puertas, hay un pequeño laberinto. En primer lugar, observamos en el suelo piedras de tres tamaños. Recogeremos todas las que encontremos a nuestro paso, para llegar a la cueva inferior. Al fondo de ésta, se encuentra Mr. Rompepiedras a quien entregaremos las piedras. La única finalidad de éstas es la de satisfacer las inclinaciones destructoras del anciano. Una vez recogidas suficientes, el curioso personaje nos obsequia con un ovillo de cuerda.

A la izquierda de la cueva inferior, se encuentra una salida que comunica con la que denominaremos cueva del alud, ya que los temblores que allí se producen han desencadenado un desprendimiento al final de la misma. Cerca vemos otro acceso que comunica con la cueva de la moneda, llamada así porque a la entrada observamos tras una piedra una moneda que hay que recoger. A la izquierda, vamos a una gruta donde vemos un monitor que recogemos y una abertura que tras examinarla, nos revela la existencia de un carrete de hilo, imposible de coger por ahora.

Con el monitor a cuestas, pasamos de nuevo a la cueva de la moneda. A la derecha, encontramos otra gruta con varios agujeros. Al examinarlos, alejamos a unos bichitos que nos permiten coger unas ramas. Nos vamos otra vez a la cueva del alud, y entramos en la gruta del fondo a la izquierda. Allí vemos una tabla, una gran roca y un imán en una cornisa elevada. Para poder cogerlo, usamos la tabla y la situamos sobre la piedra. Nos colocamos en su extremo y arrojamos el monitor al otro lado. Esto nos impulsa hacia la cornisa superior, donde nos apropiaremos del imán. Luego, nos vamos por donde hemos venido.

Unimos el imán y el ovillo de cuerda y nos dirigimos hacia la gruta donde vimos el carrete de hilo. Lanzamos al agujero el artilugio que nos hemos fabricado y el carrete ya es nuestro. Vamos a la cueva inferior donde os habréis percatado de la existencia de un bicho que aparece y desaparece en el barro. En el pasillo que le sirve como calle en su vagar, se encuentran unas argollas. Insertamos el carrete de hilo en ellas, con lo que al pasar deja un trozo de légamo adherido al hilo. Lo cogemos y nos marchamos a la cueva central, donde encontramos otra gruta. En ella, se encuentra el pozo de los deseos, que hasta ahora se encontraba "Out of Order". Ahora vemos cómo el cartelito ha desaparecido y arrojamos la moneda.

Como todo pozo de los deseos que se precie, tiene su mago que nos ofrece tres deseos: dinero, amor y un casco. Lo que necesitamos es el casco para pasar el alud. Tras la avalancha, entramos en una nueva cueva. Es el fondo de un pozo que, tras la grave sequía, está sin agua. Saltamos dentro del cubo y nos percatamos de un grabado tallado en la piedra de las paredes: "Sólo los feos saldrán de aquí". Nuestra madre nos hizo muy guapos y sólo nos queda una solución: disfrazarnos. Mezclamos las ramas con las algas y el producto resultante lo volvemos a mezclar con el légamo. De este modo obtendremos una careta. Alguien nos está izando, ¿quién será?

TERCERA FASE: EL PUEBLO

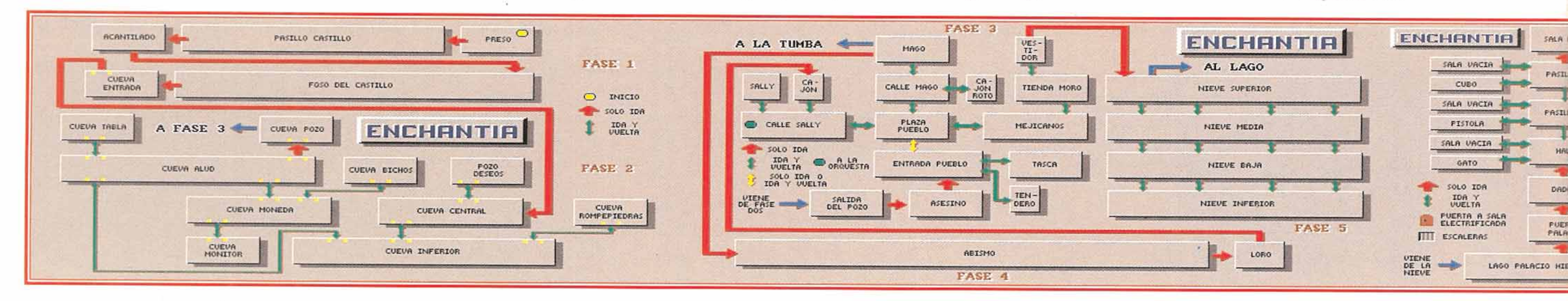
Salimos al exterior donde una "monstrua" no deja de achucharnos. En uno de sus "cariños", provoca la caída de la máscara y, asqueada por nuestra belleza, huye despavorida. Tras la roca central, nos hacemos con otro diamante y nos alejamos hacia el fondo del camino. Llegamos a un río con un puente y al dirigirnos hacia él, un salteador de caminos viene corriendo hacia nosotros con malas intenciones. Pero tropieza con una piedra y se desploma dejando caer su espada. La agarramos y le atacamos, haciéndole desaparecer. En su lugar, se encuentra ahora una bolsa de dinero que nos apresuramos a coger.

Estamos en la entrada del pueblo y, nada más llegar, dos guardianes nos cierran el paso. Sólo nos queda encaminar nuestras pesquisas en otra dirección. En esta ubicación, se encuentran la tienda de comestibles del tío Frank y la taberna. En esta última, el dueño no atiende a razones y nos expulsará cada vez que intentemos traspasar su cuerpo. El tendero una vez saludado, nos indica que vende carne a precio de saldo. Como aquí no podemos hacer nada, vamos al centro del pueblo. Allí se encuentra una fuente y, tras ella, un doblón y un diamante. Los cogemos y nos dirigimos a la izquierda.

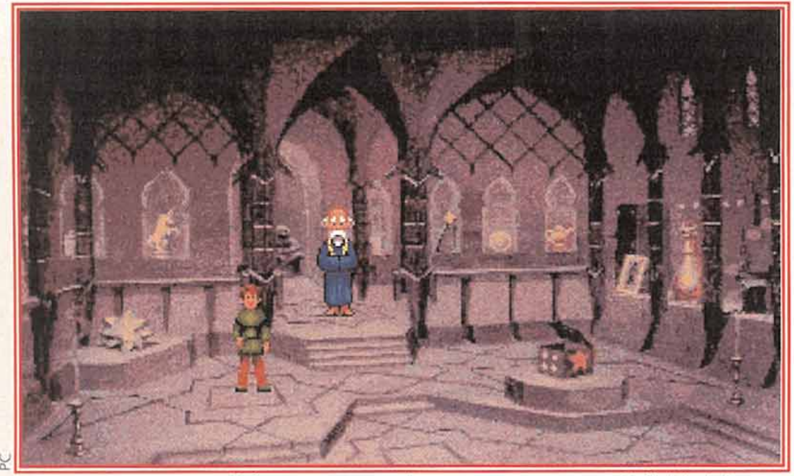
Estamos en la calle de la "foca-maga" Sally, donde encontramos una puerta que nos lleva a una estancia en la que vemos un cajón. Más adelante, vemos la entrada de la tienda de Sally. Entramos y nos dice que con dinero todo es posible. Le entregamos algo de "pasta" y nos informa de la existencia de un mago. Nos marchamos y, continuando hacia la izquierda, vemos una cucaracha que nos impide el paso hacia la parte oeste.

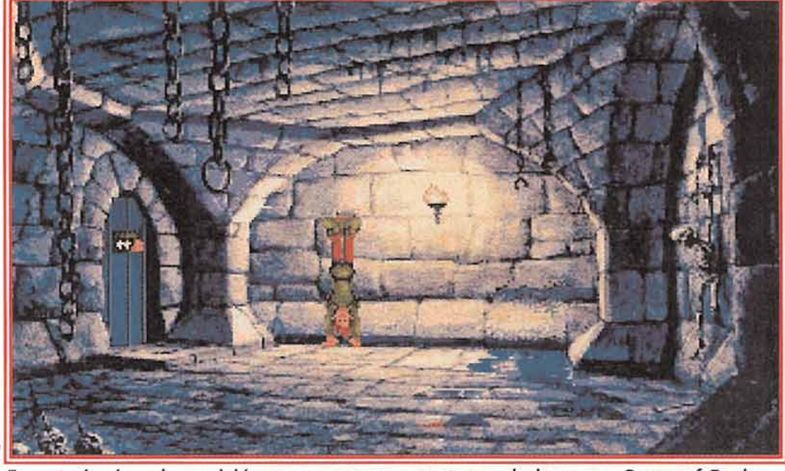
Desandamos lo andado, y nos encaminamos hacia la calle de la derecha. Vemos una boca de riego, un bicho, un par de cerraduras y dos mejicanos dormitando. Igualmente, vemos una tienda de disfraces, propiedad de alguien llamado Benn, pero la puerta está cerrada. Así que, otra vez de vuelta. Nos adentramos en la calle central y vemos una manada de borregos que nos impide la salida. A la derecha, hay unas escalinatas que conducen a una casa.

Entramos y vemos una estancia similar a la que encontramos en la calle de Sally. A la izquierda, hay una entrada que, recordamos; es la que nos había señalado Sally. Entramos y nada más hacerlo nos aparece un Mago. Le damos parte de nuestro dinero y, complacido, nos manda, con un hechizo, a la siguiente fase.






Durante el transcurso del programa, tendremos que tratar con infinidad de personajes que nos ayudarán a acabar con la malvada bruja Meilbrum.


En esta incómoda posición comenzamos nuestra andadura en «Curse of Enchantia». Poco a poco, podremos "enderezar" nuestra postura en el juego.

CUARTA FASE: EL ABISMO

En esta fase, aparecemos sobre la cornisa de un abismo que parece no tener fondo. Seguimos la cornisa y lo primero que nos encontramos son unas ratas suicidas que nos hacen ver dónde nos llevaría el mínimo fallo. Llegamos hasta un entrante donde hallamos unos guantes. Los cogemos y continuamos. Pero una piedra nos impide el paso. La empujamos y la hacemos caer en un saliente, para saltar sobre ella y llegar al otro extremo.

En este punto, debemos tener cuidado con una roca que cae desde la zona superior. Tendremos que evitarla, si no, un buitre salvador vendrá en nuestra ayuda, devolviéndonos al principio. Lo siguiente que encontramos son unos botones en la pared y un mutante que nos electrocuta. Para evitarlo, usamos los guantes, lanzándolo hacia el abismo. Los botones que hay que empujar son el 1, 2 y 4. Una vez pulsados, vemos cómo se nos habilita el paso. Recogemos un rollo de cuerda que algún despistado se dejo y seguimos avanzando con precaución, ya que el siguiente peligro es un alud. Esperamos a que empiecen a caer las piedras y, una vez hayan cesado, vamos hasta el entrante rocoso de la pared. Aguantamos un nuevo alud y seguimos hasta el siguiente entrante. Allí encontramos una pastilla de jabón que recogemos y, una vez haya finalizado la "lluvia", salimos zumbando.

Llegó la hora de ponerse el jabón en la cabeza, con lo que una pequeña piedra que nos rebotaba en el "coco", quedará adherida a él. Con ella, le atizamos a un peñasco, que cae, facilitándonos un puente. Continuamos y un nuevo corte nos impide el paso, pero lanzamos la cuerda y saltamos sobre ella. Encontramos una inscripción en la pared que examinamos, resultando ser aquellas famosas palabras mágicas de "Abrete Sésamo".

Seguimos adelante, ya que otra enorme roca está dispuesta a aplastarnos; si lo hace, nos tocará volver al principio. Conseguimos franquearla y llegamos hasta lo que parece el final del abismo. Un corte a nuestra derecha y una gruta al frente nos impiden avanzar. Emulando a Alí Baba, echamos mano de nuestro nuevo bocadillo y pronunciamos las palabras mágicas, presenciando cómo surten su efecto sobre la gruta del fondo. Nos adentramos en ella, esperando encontrar mil y un tesoros. Lo único que encontramos es un viejo loro que, al saludarlo, nos hace ver un ventilador y un extintor. No contento con habernos hecho polvo el cerebelo, nos convierte en rana saltarina, que de un enorme salto se planta de nuevo en la casa situada en la calle de la maga Sally.

Menos mal que en el trayecto hemos vuelto a nuestra apariencia real. Nos encaminamos de nuevo hacia casa de Sally, para ver si nos da alguna otra pista y..., efectivamente, tras darle algo más de "money" y echando mano de su bola mágica, nos indica que encaminemos nuestros pasos hacia la tienda de Benn. Igualmente, vemos a la cucaracha del final de la calle, franquear el paso a una imagen nuestra con cabeza de cerdo. Nos dirigimos hacia la tienda de Benn y comprobamos que ahora se encuentra abierta, permitiéndonos el paso.

En de la tienda conoceremos al moro Benn, que, como todos, sólo entenderá con "pasta gansa". Le damos algo de la nuestra, con lo que nos ofrecerá un vestido de mujer. Lo cogemos y nos marchamos hacia el vestidor del fondo. En él, nos ponemos el vestido, pero no satisfechos por nuestra femenina apariencia, nos lo volvemos a quitar colgándolo de la percha. Al hacerlo activamos un resorte oculto que nos abrirá la puerta hacia la siguiente fase.

QUINTA FASE: LA NIEVE

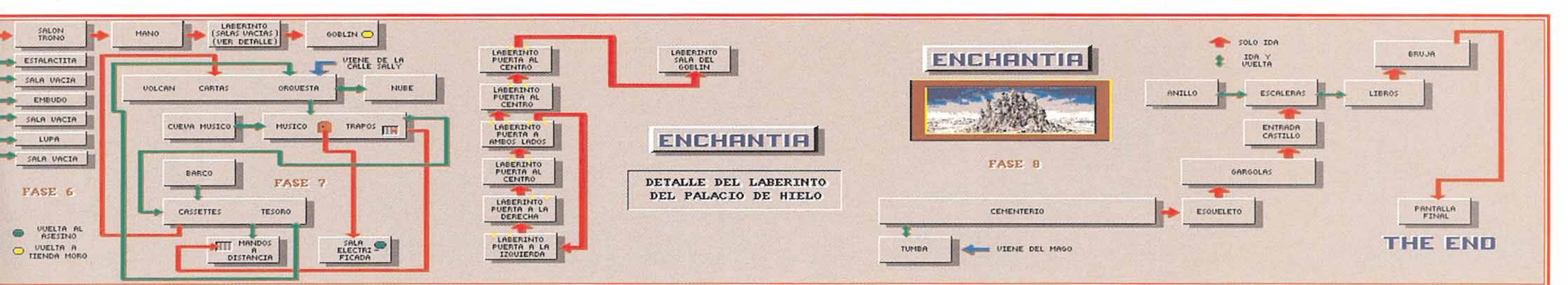
Por la puerta del vestidor hemos ido a parar a una llanura helada. Lo primero que encontramos es una tabla. Caminamos hacia la derecha, hasta ver el borde del acantilado e igualmente hacia la izquierda, donde veremos una cornisa inaccesible.

Nos dirigimos abajo, donde se extiende la llanura. Allí vemos cómo un pez salta en un orificio practicado en el hielo por un esquimal, y nos vamos hacia la derecha. Encontramos a un nativo intentando pescar en otro orificio, junto a su iglú. Nos acercamos a él, pero sin saber por qué, cae al hielo como un fardo.

Continuamos más hacia abajo y en el siguiente nivel encontramos un bote de spray y un bichejo encerrado en un bloque de hielo. Cogemos el spray y nos marchamos hacia el esquimal. Nos ponemos el spray, ya que el olor nauseabundo de los bichos del pueblo ha impregnado nuestras ropas. Con ello, el esquimal ya no se desmaya víctima de nuestro "apestado" cuerpo. Le saludamos y nos indica que está dispuesto a intercambiar la caña por un sabroso pescado. Vamos hacia el orificio donde saltaba el pez y lanzamos la tabla con el fin de taponar la abertura; el pez queda encima de ella. Lo cogemos y se lo cambiamos al esquimal por su caña.

Bajamos de nivel y nos dirigimos hacia el témpano de hielo. Usamos como arma la caña, rompiéndola en mil pedazos y preparando un fuego con ella. Así, el bloque se derrite, con lo que el bichejo queda a salvo. Nos ofrece su mano para que le ayudemos a levantarse. Al hacerlo, subimos al nivel superior, para bajar otra vez a recoger las cenizas que la hoguera ha dejado. Bajamos aún más de nivel, y en éste último nos sorprende la presencia de un abominable hombre de las nieves. Pasamos junto a él para presenciar cómo devora a un indefenso animalito. Continuamos hacia la derecha para encontrarnos con una morsa. Al saludarla, nos indica que nos marchemos hacia la izquierda. La obedecemos y vemos cómo, a la izquierda del yeti, han aparecido dos bolas de nieve (si no es así, subid y bajad de nivel, hay ocasiones en que no aparecen). Las cogemos y las lanzamos sobre el yeti, que mosqueado corre hacia nosotros para vengarse. Pero, menos mal, un trozo de madera oculto en el lago helado le hace tropezar, liberando al animalito y dejándole "grogui".

Conseguido nuestro objetivo, decidimos largarnos de tan gélido lugar, por lo que nos encaminamos hacia el primer nivel. Encontramos a la izquierda a la morsa roncando. Utilizamos su corpachón como puente para acceder a la cornisa situada tras ella. Una vez allí, sólo se nos ocurre pedir ayuda. Al hacerlo, un serrucho hace un orificio en la pared. Es nuestro amigo helado que, agradecido por haberle librado →



de una muerte, nos franquea el paso a la siguiente fase.

SEXTA FASE: EL PALACIO DE HIELO

El camino abierto por nuestro amigo da a la salida de una caverna que comunica con un lago. En la orilla encontramos una barca. Saltando sobre ella, navegamos a la orilla opuesta. Pero la barca se hace añicos, por lo que ganamos la orilla so pena de fenecer congelados. De pronto recordamos que teníamos en nuestros bolsillos los restos de la combustión de la caña. Los cogemos y los lanzamos al lago. Estas hacen brotar del fondo del lago una serpiente que, sobre su lomo, nos conduce hasta las puertas del palacio de hielo situado en la orilla opuesta.

Las puertas se encuentran cerradas a cal y canto y, examinando la fachada del palacio, encontramos unas estalactitas que al ser pulsadas, emiten notas musicales. Indudablemente, son una combinación secreta que nos permite abrir las pesadas puertas. ¿Pero cuál es la combinación?

Cavilando, cavilando, observamos a unos simpáticos pingüinos que pasean por el borde del lago. Fijándonos con detenimiento, nos damos cuenta que, al igual que las estalactitas, van de menor a mayor. El más pequeño de todos queda rezagado al dar tres pequeños saltos, para continuar con sus, sin duda, hermanitos. ¿Es esa la clave?, nos preguntamos. Tres pequeños y a continuación en escala ascendente. ¡Vamos a verlo! ¡Tin,Tin, Tin!, ¡Toon!, ¡Toon!, ¡Tooon!.

Antaño, Enchantia era un próspero país que fue tomado por la malvada bruja Meilbrum y sus temibles compañeras.

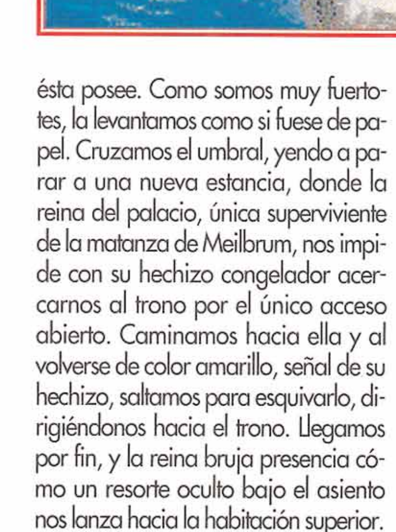
La puerta se abre, provocando con su ruido el susto de los pingüinos que se lanzan al agua. Entramos en palacio, encontrándonos en una estancia donde vemos un cepillo de barrer que cogemos y una mesa con tres dados. Nos hacemos con los dados y los lanzamos. Esto provoca, al azar, la apertura de alguna o algunas de las puertas que en la siguiente estancia se hallan diseminadas a izquierda y derecha, en un total de dieciséis, ocho a cada lado. De estas ocho, sólo se abren las seis primeras y en cada una de ellas encontraréis lo siguiente:

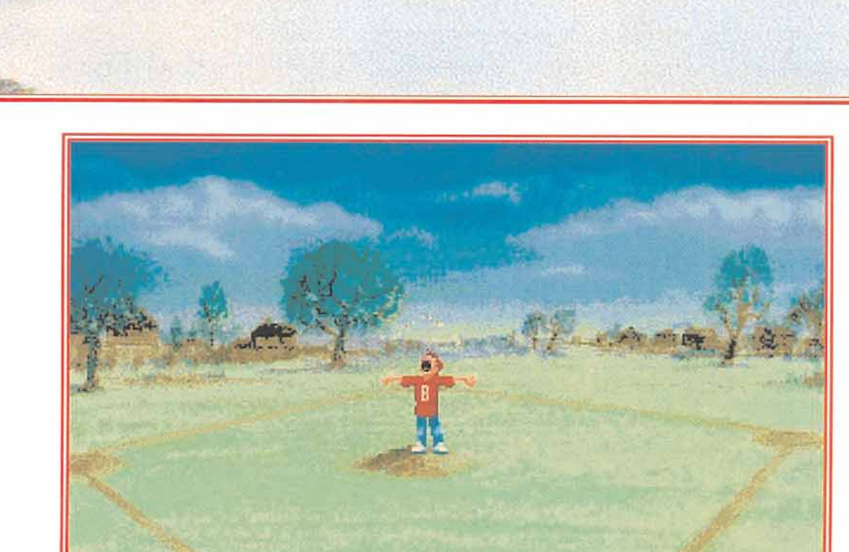
IZQUIERDA	DERECHA
1. GATO	Nada
2. Nada	LUPA
3. PISTOLA	Nada
4. Nada	EMBUDO
5. CUBO	Nada
6. Nada	ESTALACTITA

La pistola y el trozo de estalactita hay que hacerlos caer de su alojamiento, usando el cepillo de barrer. Tenemos que jugar a los dados, las veces que sean necesarias, para recoger todos los objetos de cada una de las salas. Con estos, nos dirigimos hacia el artilugio que, a modo de contrapeso, está en el hall de entrada, insertando la pistola en su funda. Como consecuencia del aumento de peso, el platillo situado en el extremo opuesto baja. De esta forma, podemos coger un trozo de cristal y una botella de aceite.

Nos dirigimos con todo ello hacia el fondo del pasillo, donde encontramos un silbato en el suelo. Lo recogemos y lo mezclamos con el embudo. Nos acercamos a la ventana del fondo, examinándola, para ver cómo nuestro amiguete nos invita a salir por allí. Usando el megáfono construido a modo de arma, lanzamos un pitido que rompe los cristales. Ahora sólo nos falta pegar un salto hacia la salida. Este nos lleva a otra estancia en la que vemos un rayo que protege la puerta de salida. Igualmente observamos la presencia de cuatro marcas en el suelo. Recordamos que el cristal refleja los rayos y situamos por orden, en cada uno de ellos, la lupa, el cubo, el trozo de cristal y el trozo de estalactita. Por reflexión, provocamos la destrucción del cañón del rayo al dirigir éste hacia su lugar de procedencia, con lo que tenemos vía libre.

Nos acercamos a la puerta e insertamos el gato en el orificio inferior que





ésta posee. Como somos muy fuertotes, la levantamos como si fuese de papel. Cruzamos el umbral, yendo a parar a una nueva estancia, donde la reina del palacio, única superviviente de la matanza de Meilbrum, nos impide con su hechizo congelador acercarnos al trono por el único acceso abierto. Caminamos hacia ella y al volverse de color amarillo, señal de su hechizo, saltamos para esquivarlo, dirigiéndonos hacia el trono. Llegamos por fin, y la reina bruja presencia cómo un resorte oculto bajo el asiento nos lanza hacia la habitación superior.

Entramos en lo que parece es una estancia vacía con una puerta al fondo. Seguimos hacia ella pero..., a mitad de camino una mano nos caza al vuelo. Sólo nos queda una solución: ponernos el aceite encontrado en el platillo. Nuestro cuerpo se hace resbaladizo y nos libramos del puño. Pasamos a la siguiente estancia, que es la entrada a un pequeño laberinto. Hay varias salas vacías a excepción de una, en la que encontramos una caja de cerillas. Las cogemos y seguimos nuestro deambular por las salas hasta hallar la última estancia de este palacio. Entramos en ella, y vemos un goblin apoyado en el dintel de la que parece es la única salida. A su derecha, vemos un extintor como el que nos señaló el loro.

En el centro de la estancia, observamos una columna de hielo y también que al ocultarnos de la vista del goblin, éste se pone a dormir. Esperamos a que dé cuatro o cinco soplidos y nos dirigimos hacia él con cuidado de no pisar las losas sueltas que provocarían que despertase. Mezclamos la cerilla suelta con su pie y le atacamos con la caja. Al hacerlo, se enciende la cerilla, provocando que el goblin salte a través del techo dejándonos en paz.

Tras superar todos los problemas que nos plantea «Curse of Enchantia», volvemos al lugar del que fuimos "transportados". La sensación es inigualable.

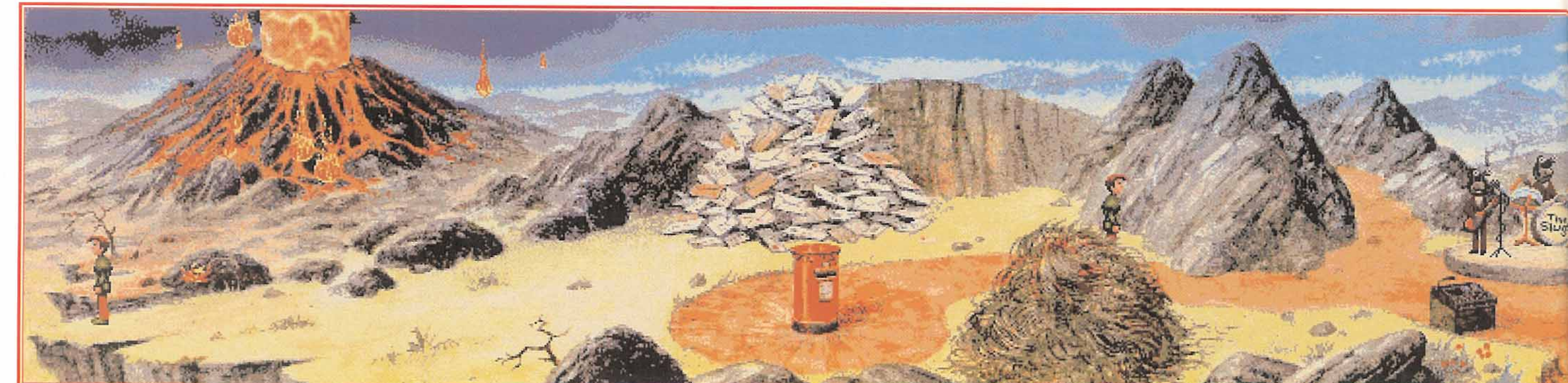
Caminamos hacia el extintor, haciéndonos con él y, al hacerlo, aparece el moro Benn, que nos devuelve al interior de su tienda. Como ya no nos hace ni caso, decidimos volver a ver al Mago, para intentar averiguar la última revelación de Sally. Entramos en su morada, y al igual que la vez anterior, le ofrecemos nuestro dinero. Él nos coloca sobre nuestra carita la cabeza de cerdo que nos pronosticó Sally y con ella nos dirigimos hacia la cucaracha de su calle.

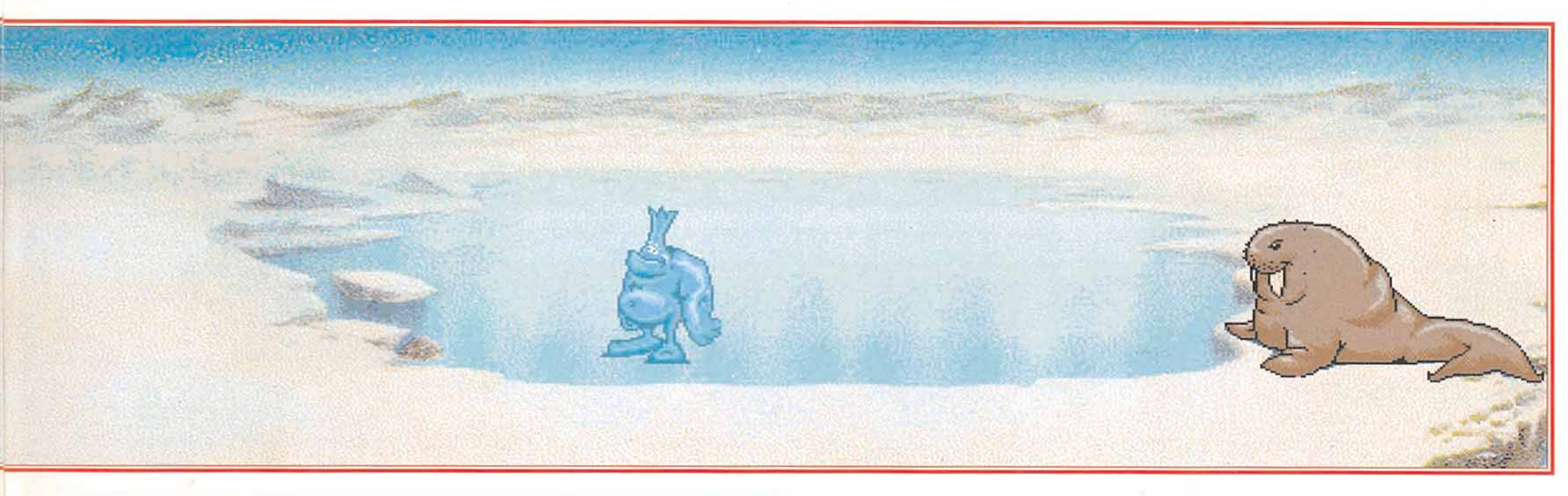
Al pasar por la plaza, observamos que el camino hacia la entrada del pueblo, ha sido bloqueada, por lo que la única solución la tiene la cucaracha. Comprobamos, al pasar frente a la tienda de Sally, que ha cerrado sus puertas y vemos cómo la cucaracha nos abre el paso a la siguiente fase.

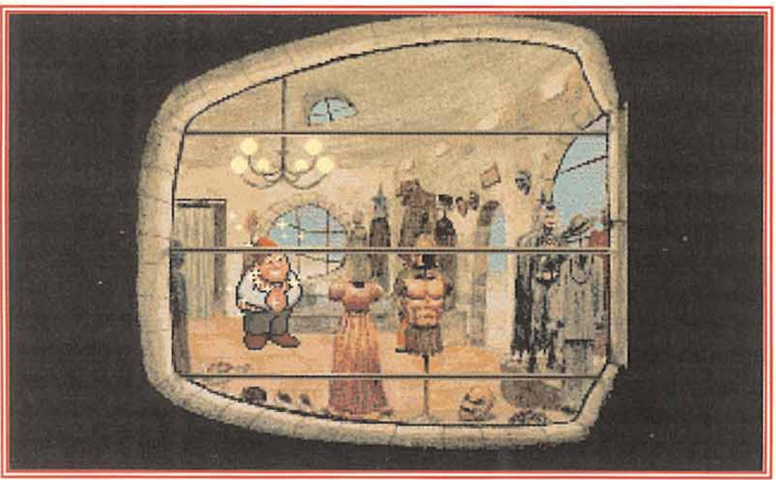
SÉPTIMA FASE: LA ORQUESTA

Aquí, el camino nos lleva a una explanada donde hallaremos una orquesta que toca muy mal. Frente a ella, vemos una mesa de mezclas y a la derecha una puerta que por el momento no será posible abrir. Caminamos a la izquierda y, oculto tras un montón de paja, cogemos un poco. Más a la izquierda, vemos un buzón y un montón de cartas que dejamos en paz por el momento. En el extremo izquierdo se encuentra un volcán que escupe lava. Esquivando las bolas de fuego, conseguimos apropiarnos de una bandeja metálica y con ella en nuestro poder, volvemos hacia la orquesta.

Por la parte inferior de esta pantalla, comunicamos con una zona desértica. Observamos a un musiquero con su cassete a cuestas, impidiéndonos el paso al interior de una gruta. Al saludarlo, nos pide una cinta grabada con música. Seguimos adelante, tropezándonos con una enorme nariz a la que ponemos en fuga cosquilleándole con las ramitas de paja. Continuamos caminando y encontramos un montón de bolígrafos. Los examinamos, encontrando un boli y un sello. Vemos un montón de trapos junto a un desguace y allí nos apropiamos de un calcetín. Hay también unas escaleras que con-







Los puntos de vista conseguidos a lo largo del juego son sorprendentes, como éste, en el que vemos a un comerciante a través de la ventana de su tienda.

ducen hacia abajo y por ellas nos lanzamos, yendo a parar a otro montón de mandos a distancia.

Examinándolo, podemos coger uno como muestra. Nos dirigimos hacia el fondo, apareciendo junto a un barco encallado en la arena. En un boquete del casco se encuentra un robot metálico que nos impide la entrada. A la derecha contemplamos un tesoro y hacia él nos dirigimos con la idea de llenarnos los bolsillos. Pero sólo podemos mezclar el calcetín con unas pocas monedas, consiguiendo una cachiporra. Atacamos con ella al robot, produciéndole un fuerte dolor de tuercas, con lo que nos abrimos paso hacia el interior del casco del barco. Dentro encontramos dos tablas que, tras cogerlas, tiramos; primero una y luego otra formando una "T", lo que nos permite pasar el charco hasta la otra orilla. Allí, en la zona correspondiente a la popa del barco, hallamos una bayeta que guardamos. Salimos y nos dirigimos a la izquierda, vislumbrando un montón de cintas de cassetes, de las que cogemos una. Nos dejamos caer por el acantilado, que nos conduce de nuevo al montón de cartas. Cogemos una que destaca sobre las demás y la mezclamos con el sello, para posteriormente insertarla en el buzón. Tras ello, nos encaminamos de nuevo hacia la mesa de mezclas, donde insertamos la cinta de cassete. A continuación usamos el mando a distancia que nos permite extraerla de su alojamiento. Se la entregamos al musiquero, observando que tiene en su poder la carta que hemos enviado y que nos entrega a cambio. De su interior, sacamos una tarjeta magnética.

Entramos en la gruta, y tras examinar todos los rincones, pedimos ayuda inmediata. El eco hace caer las piedras descubriendo un frasco de detergente. Lo cogemos y nos marchamos hacia la puerta del lado de la orquesta. Insertamos la tarjeta en la ranura, yendo a parar sobre una nube en la que se encuentra un saco de arena. El viento es muy fuerte en la zona, y nos impide llegar a la bolsa. La solución es andar a izquierda y derecha para que el propio viento nos acerque a ella. Cogida la bolsita, nos dejamos caer al vacío que nos conduce a la orquesta.

Nos vamos de nuevo a la zona desértica y llegado a un punto, donde se encontraba la enorme nariz, presenciamos cómo de las nubes cae una puerta que nos permite salir del arenal. Entramos por ella y damos con nuestros huesos en una sala, al final de la cual podemos ver el otro objeto indicado por el loro. ¡El ventilador! Una reja nos cierra el paso, por lo que investigamos en la zona que nos queda libre. Encontramos una mancha en la pared, sobre la que tiramos el detergente. Usamos sobre él la bayeta localizada en el barco y al limpiar contemplamos un botón. Lo empujamos y..., la reja se levanta. Vamos hacia el ventilador y..., ¡¡CHISKSSSS!!, electrocutado en el acto. Dándole vueltas a la mollera, llegamos a la conclusión de que la arena es aislante, por lo que lanzamos el contenido de la bolsita sobre la placa electrificada. A continuación, lanzamos la bandeja sobre la arena, y con un pequeño impulso..., ya está.

Cogemos el ventilador y, haciendo un nuevo uso del clip que nos ha acompañado durante todo este tiempo, descerrajamos la puerta de salida. Esta nos conduce de nuevo al puente en el que nos atacó el salteador. Nos encaminamos por última vez al pueblo a visitar a nuestro avaro Mago, para ofrecerle nuestros últimos ahorros. Para no ser menos que en anteriores ocasiones, nos lanza un nuevo hechizo que nos transporta, por fin, a la última fase.

OCTAVA FASE: LA BATALLA FINAL

En esta ocasión, el Mago nos transporta al interior de una tumba. Indefensos, examinamos los restos que nos rodean, localizando un trozo de hueso. Usándolo como arma, practicamos un boquete que nos permite tomar una bocanada de aire fresco. Salimos al exterior, encontrándonos en un tenebroso cementerio. Cogemos una pala situada en una tumba anexa a la nuestra y caminamos hacia adelante.

El mismísimo conde Dracula sale a nuestro paso, llevándonos de nuevo al interior de la tumba. Tras varios intentos por salir de allí, conseguimos engañar al malvado, corriendo hacia la izquierda de la tumba. El, en su afán por chuparnos, no ve el agujero de la misma, cayendo en su interior. Procurando esquivar a unos gusanos que surgen de las profundidades de una tumba cercana, caminamos hacia la derecha, donde, de nuevo, el conde nos espera. Esta vez no nos ataca, por lo que aprovechamos para endiñarle un palazo en la cabeza. Huye hacia una lápida cercana y nosotros la empujamos, dándole donde más le duele.

El duelo final contra Meilbrum se desarrolla en su siniestro castillo. Allí demostramos lo que hemos aprendido en la aventura.

Tras ello, se volatiliza y abriéndonos paso entre las tumbas, recogemos una cruz, unos platillos, una bandeja de plata y por fin, junto a la que fuera nuestra tumba, un pan de ajo. Sucesivamente, iremos buscando a nuestro enemigo y le atacamos con todo lo que hemos recogido a excepción de la bandeja. Todo lo usamos como arma, excepto el pan que comemos, lanzándole un erupto. Cogemos una aspiradora que se encuentra en la reja de salida del cementerio, momentos antes de sacudirle los platillazos finales que conducen a su huida del lugar. Aprovechamos que abre la puerta para marcharse y lo hacemos tras él .

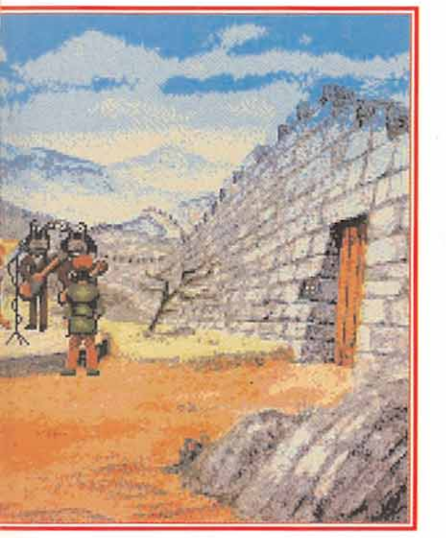
Nos encontramos en la explanada de un bosque, en la que hallamos un esqueleto. Viendo que no nos hace caso decidimos marcharnos del lugar. Los dos caminos del fondo nos conducen a la reja de entrada al castillo de la bruja. Unas gárgolas flameantes, intentan ponernos morenitos, pero esquivándolas, empujamos la reja y nos adentramos en el camino que nos lleva a la entrada del castillo. En el hall, vemos una escalera a la que no tenemos acceso y dos entradas a ambos lados de la estancia. Nos vamos a la izquierda, donde hallamos, en un rincón de la sala, un anillo.

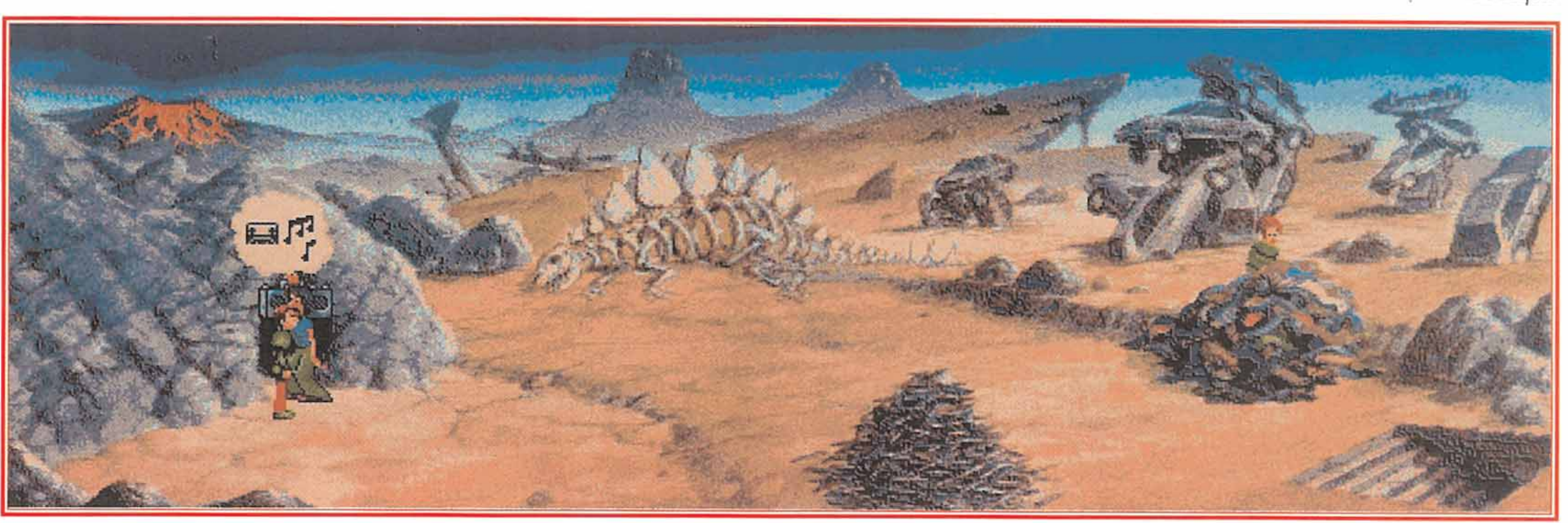
Salimos y nos encaminamos hacia la otra entrada. Allí se encuentra la biblioteca. Nos percatamos de la existencia de un libro que empujamos, activando un resorte oculto, que nos abre el paso a la guarida de la bruja.

Intuyendo el duelo final, nos adentramos en la cámara: Meilbrum nos aguarda. Tras un hechizo paralizador, comienza el duelo. En primer lugar, nos envía hordas de espíritus a los que derrotamos usando la aspiradora del cementerio. Posteriormente, usa el hechizo de bolas de fuego, pero cogemos el extintor y lo apagamos. Meilbrum usa su más poderoso hechizo; el rayo aniquilador de voluntades. Recordamos los consejos del loro, y, usando como arma el ventilador cuando el rayo se encuentre a mitad de camino entre la pérfida bruja y nuestro héroe, le devolvemos su propia "medicina".

Meilbrum cae derrotada. Nos resta devolverla a la dimensión de la que un aciago día se ausentó. Unimos el anillo a la bruja y, con la satisfacción del deber cumplido, usamos por última vez el túnel que une los dos mundos.

Luis Luque.







Por Santiago Erice

¡VIVITO Y COLEANDO!
MIGUEL BOSÉ

Pese a que los portadores del estandarte de la libertad de expresión –mal utilizado en muchas ocasiones– hayan dicho lo contrario repetidas veces, la barba de tres días de Miguel Bosé sigue vivita y coleando. Lo demuestran dos películas rodadas recientemente («La nuit sacrée» de Nicolas Klotz y «Mazeppa» de Bartabás) y, sobre todo, la aparición de un nuevo álbum, «Bajo el signo de Caín», tras una larga ausencia discográfica (desde «Los chicos no lloran» en estudio y el «Directo 90» en vivo) ¡Al fin la prensa cardíaca puede encargarse del personaje sin necesidad de buscar excusas en el mundo del culebrón!

Sus fans más maduritas aún sueñan con el Miguel de «Linda» (¿no saben que ya ha cumplido los treinta y siete?) pero los/las más jóvenes son conscientes de que ha crecido y buscan en él un espejo de "lo moderno" en el que reflejarse (amén, por supuesto, de un ideal libidinoso nunca cumplido).

Bajo la dirección del productor Ross Collum –que también lo ha sido de Enya o Howard Jones– en «Bajo el signo de Caín» ha mezclado culturas y músicas como el pop-rock anglosajón, lo celta, el "guaracheo" latinoamericano, la "new age" o el flamenco. Y lo ha conjugado con unas letras que hablan de ecología, de amor, de chicas de redondeadas y protuberantes formas, de gitanas, de recuerdos, de exiliados y, por supuesto, de las "intrépidas" y "particulares" andanzas de los medios de comunicación social.

LA PARANOIA AMERICANA
«UN DÍA DE FURIA»

Un 12 de junio de 1991, a un tipo apodado "D-Fens" se le cruzaron definitivamente los cables. Hasta ese día era un americano normal, pero ya no pudo resistir más ni los atascos de tráfico, ni a los delincuentes callejeros, ni a los extranjeros, ni a su ex-esposa, ni a su monótono trabajo, ni al Estado ... Abandonó el coche, destrozó una tienda con un bate de béisbol y se introdujo en una espiral de violencia sin fin. Un policía a punto de jubilarse y agobiado por su esposa, colegas, jefe y ex-amante inició su búsqueda y captura.

En el fondo ambos se entendían: forman parte de una "clase media" que ha visto destruidos sus sueños.

Bajo este punto de vista, «Un día de furia» es la ambigua historia de una frustración.

Con tal argumento, no es extraño que esta película dirigida por Joel Schumacher («Línea mortal», «Un toque de infidelidad», «St. Elmo, punto de encuentro») haya sido un espectacular éxito de taquilla en los Estados Unidos. Protagonizada por Michael Douglas, tras la polémica «Instinto básico», y por Robert Duvall («Matar a un ruiseñor», «Apocalipsys Now», «Bullit») en los papeles de D-Fens y el policía Prendergast, respectivamente, no se puede negar su oportuna actualidad. Rodada en clave de "thriller" melodramático y excelentemente interpretada, pretende ser una reflexión sobre la violencia en las sociedades modernas.



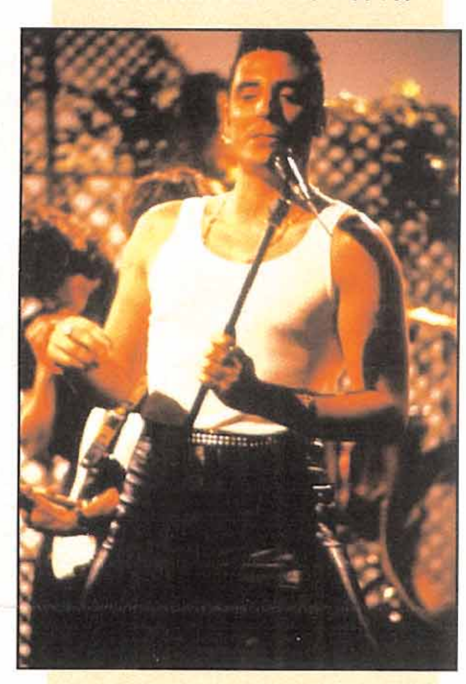
Ideológicamente dudosa, es un buen testimonio más o menos naturalista y "hollywoodiano" de los peligros que se esconden tras una cultura y una forma de vida (occidental). Las grandes urbes producen auténticos monstruos.

UN TIPO DURO EN EL 93
LOQUILLO

A Loquillo siempre le ha gustado meterse en líos, y si no le ha gustado, realmente lo disimula muy bien.

Abogado de causas sin futuro, fascinado por los perdedores, mesiánico y justiciero, visceral en sus prontos, posee el encanto de esos personajes de cine negro honestos y solitarios o de los viejos vaqueros que al final se quedan con la chica.

El Loquillo del 93 lanza un grito de resistencia: «Mientras respiremos». Y lo hace con tres pilares musicales: el rock duro, el country y la canción francesa.



El nexo de unión entre ellos es su voz, su banda –los Trogloditas, por supuesto– y unas letras teñidas de izquierdismo, entendiendo por tal la reivindicación de los desheredados.

Como el espigado músico ya no es un chaval, los temas están anegados de melancolía; como aspira al reconocimiento intelectual, construye poemas; como será "genio y figura hasta la sepultura", los personajes de los que habla en sus temas no se encuentran cerca del poder o del mundo de las finanzas.



Todo esto conforma su particular forma de entender la vida, que será producto de la edad, de una rock and roll star, o acaso de un tipo que soñó con ser pirata!

DEL ROCKABILLY AL ROCK SUREÑO
GATOS LOCOS

Cada dos años aparece en el mercado un nuevo disco de Gatos Locos (el último ha sido «Calle del deseo») y, también cada dos años, esta banda catalana se muestra más abierta en su aproximación al rock. Al principio –especialmente en «Gatos Locos» y «No esperes al sábado»–, era el típico grupo adolescente fascinado por el rockabilly, una panda de "teenagers" que aglutinaba en sus conciertos chicos de alto tupé y chicas de faldas vaporosas. Tan ingenuos como una "High school" de película norteamericana, tan enamoradizos como una balada de amor de Elvis Presley cantada a la luz de la luna en una solitaria playa.



Según han ido creciendo en edad, dignidad y gobierno (a partir de «Una vez más» se empieza a notar claramente) los chicos de Gatos Locos, léase su música, han ampliado bastante sus horizontes. Las letras ya no se centran obsesivamente en el amor y el rock deja de ser exclusivamente rock and roll para asumir más influencias. Con el sur de Estados Unidos siempre como bandera, las guitarras se endurecen y descubren el rhythm and blues, ZZ Top, Allman Brothers o Ray Vaughan.

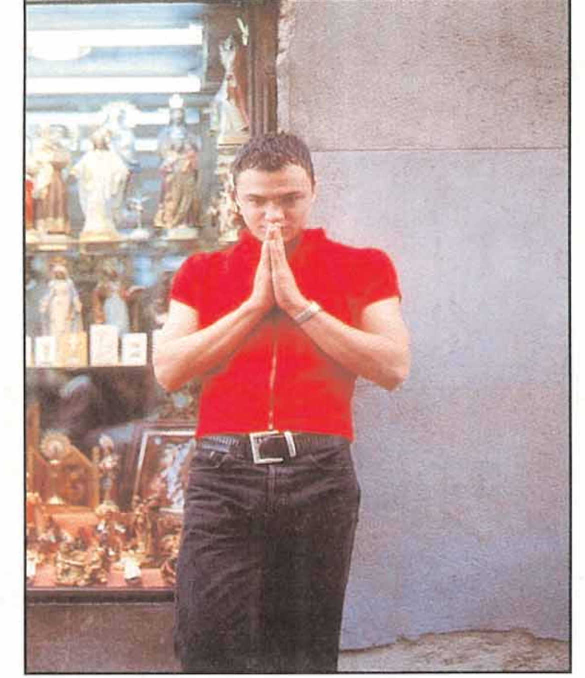
No es que se transformen en abuelos, pero sí que pasan de la adolescencia a la juventud. Y como en Tejas y tierras adyacentes lo latino está muy presente, en Gatos Locos también hay un lugar para el apasionamiento –siempre tremendista y excesivo– de lo hispano.

«SÓLO PARA LOCOS»
MARC PARROT

Los orígenes musicales de Marc Parrot habría que buscarlos en un grupo ya desaparecido, Regreso a las minas. Sin embargo, el presente se encuentra en su disco de debut en solitario, «Sólo para locos», un trabajo en el que el autor (como se expresa en la carpeta) se mueve entre la dulce bondad angelical y la divertida malignidad del pecado.

Así es, vicio y virtud unidos y, al mismo tiempo, contrapuestos en lucha dialéctica para una propuesta pop.

Las influencias de Marc Parrot son variadas y se encuentran en la música que se ha hecho en este país durante la última década. Posee "tics" de Santiago Auserón y Radio Futura, tratamientos guitarreros por los que han circulado los Héroes del Silencio, toques bailables que ya intuyó el desaparecido Tino Casal, brotes melódicos norteños de gente como La Dama Se Esconde...



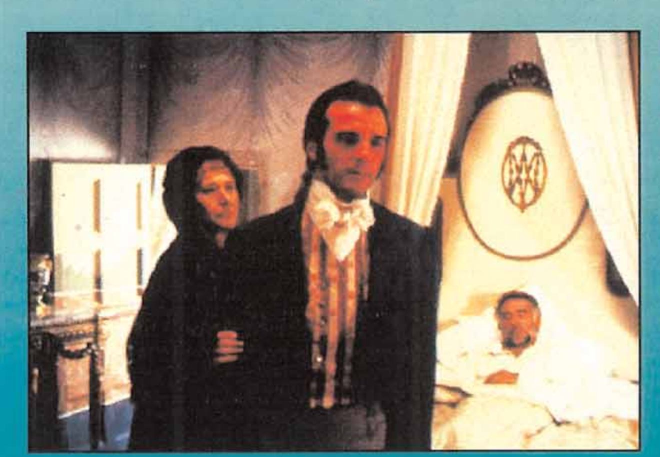
Lo dice Parrot en una de las canciones: "Soy el tercer ojo, soy el sexto sentido, soy el octavo pasajero/Soy la quinta esencia, soy el séptimo sello/yo soy el que me hundí primero". Es muchas cosas a la vez.

¿Música que sólo escucharán los locos?, como pretende el autor con el título del álbum.

AVENTURAS EN UN MUNDO ESCLAVISTA
«HAVANERA»

El exótico mundo de galeones que surcan los mares cargados hasta los topes de multitud de esclavos y el curioso ambiente de las colonias no ha sido tratado, habitualmente, por el cine europeo.

Solamente por esta razón ya resulta atractivo el visionado de «Havanera», una película de respetable presupuesto –cuenta para su producción con más de 400 millones de pesetas– dirigida por Antoni Verdaguer («El escote», «La telaraña») e interpretada en sus principales papeles por Aitana Sánchez-Gijón, Fernando Guillén Cuervo, Abel Folk, Jordi Dauder y Patrick Bauchau, amén de una amplia colección de "colaboradores especiales" como Assumpta Serna o Xabier Elorriaga.

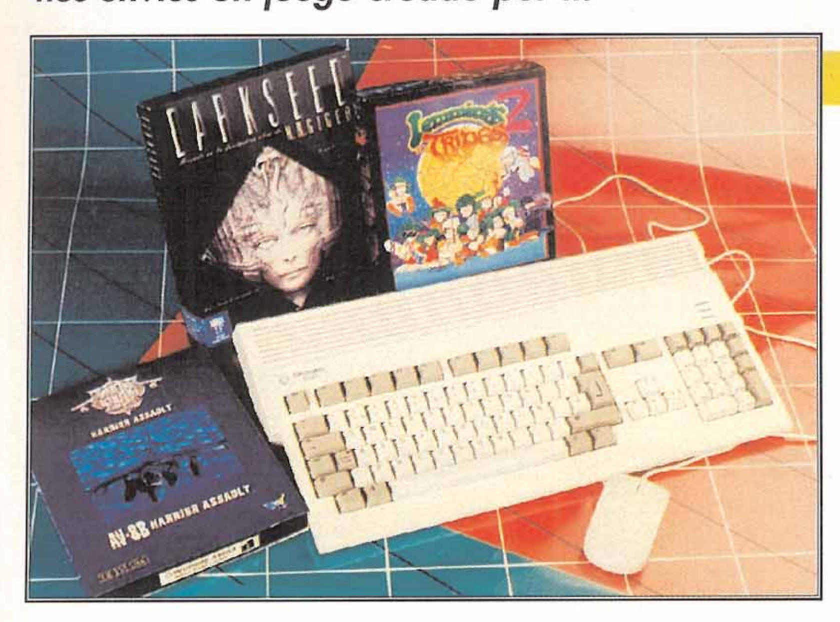


En «Havanera» se nos presentan muchas historias: la de mujeres con vocación de sufridoras que a veces se rebelan, la de las relaciones comerciales con carne humana, la del choque entre el nuevo y el viejo mundo..., en un marco plagado de motines en inmensos navíos, persecuciones de esclavos, amores apasionados y/o cínicos, buenos y malos enfrentados...

Cine para toda la familia donde se ha puesto un cuidado especial en la ambientación histórica (la acción se desarrolla durante el siglo XIX). Cine que intenta conjugar la comercialidad, el guiño intelectual europeo, el melodrama y el género de aventuras.



Habrás visto ya en las páginas de la revista que se acaba de comercializar el programa 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 (versión Amiga y PC) con el cual puedes crear tu propio juego. MICROMANÍA te reta a que pongas tu imaginación en marcha y nos envíes un juego creado por tí.



PRIMER PREMIO

Un estupendo AMIGA 1200 de COMMODORE, con microprocesador Motorola 68020 de 32 bits a 14 Mhz, 2 MB de memoria RAM, gráficos desde 256 colores hasta 262.144 de una paleta de 16 millones y sonido estéreo.

+

Un lote de 3 juegos de DRO SOFT (Dark Seed, Lemmings 2 y AV-8B Harrier Assault), para tu AMIGA.



SEGUNDO PREMIO

Cuatro lotes de 6 juegos de DRO SOFT (Dark Seed, Shadowlands, Lemmings 2, The Humans, ¡Oh no more Lemmings! y Rome AD92), a elegir entre formato PC ó AMIGA.

Entre todos los juegos recibidos el jurado eligirá los siete mejores juegos (Un 1º Premio, Cuatro 2º Premios y Dos 3º Premios), valorando la creatividad, gráficos, originalidad, nivel de adicción, etc.

EL JURADO

estará compuesto por Roberto Rollón (Product Manager de DRO SOFT), Domingo Gómez (Director Editorial de MICROMANÍA) y Javier de la Guardia (Redactor Jefe de MICROMANÍA).

TERCER PREMIO

Dos lotes de 3 juegos de DRO SOFT (Ashes of Empire, Bat II, Perfect General), a elegir entre formato PC ó AMIGA.



BASES DEL CONCURSO:

1.- Sólo serán válidos los trabajos enviados con fecha de matasellos comprendida entre el 25 de Marzo y el 1 de Julio de 1993.

2.- Para que el trabajo presentado pueda entrar en concurso, el participante deberá enviar la tarjeta postal-respuesta que se incluye en el interior del programa 3D Construction Kit 2.0 a DRO SOFT S.A.

3.- El jurado emitirá su fallo entre el 7 y 15 de Julio de 1993.

4.- El resultado se publicará en las páginas de la revista MICROMANÍA.

5.- El premio no será canjeable por dinero.

6.- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

Corta, Copia o Fotocopia este cupón y envíalo junto con tu programa creado con 3D Construction Kit 2.) (versión Amiga ó PC) a:
HOBBY PRESS, S.A. *Revista MICROMANÍA. C/Ciruelos, 4,*
San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: ***CONCURSO 3D KIT.***
No olvides enviar a DRO SOFT la tarjeta respuesta incluída en el programa 3D Kit 2.0

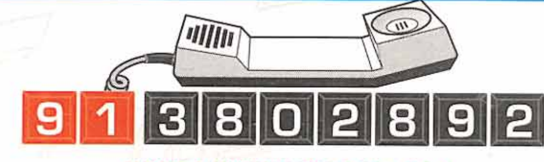
CONCURSO 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:..
Localidad:..
Provincia:.................................... Código Postal:..................
Teléfono:..
En el caso de resultar ganador del segundo o tercer premio, quiero los programas en versión (indica una):
❑ PC ❑ AMIGA



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49



URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

AMIGA 600

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

47.900

CON EL PODRAS HACER DE TODO

JUGAR · DIBUJAR · MUSICA · VIDEO · IMPRIMIR · COMUNICACIONES

A-600 HD 74900

OPCION MONITOR +CONVERTIDOR TV 37900

CREACION Y FANTASIA 5000

KINDWORD (PROCESADOR TEXTOS) 5000

Impresoras

¡SUPER PRECIO! STAR LC-100 Color 32.900

STAR LC-20 — 9 AGUJAS, 180 CPS, 80 COLUMNAS — **29.900**

STAR LC-200 Color — 9 AGUJAS, 225 CPS, 80 COLUMNAS — **39.900**

STAR LC 24-200 — 24 AGUJAS, 225 CPS, 80 COLUMNAS — B/N 49.900 · Color 64.900

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

COMPATIBLES D'ARC



486 DX 66	4 Mb RAM • 120 Mb HD		239.900
486 DX 50	4 Mb RAM • 120 Mb HD		224.900
486 DX 33	4 Mb RAM • 120 Mb HD		199.900
486 SX 25	4 Mb RAM • 120 Mb HD		169.900
386 DX 40	4 Mb RAM • 120 Mb HD		149.900
386 SX 33	1 Mb RAM • 120 Mb HD		134.900
386 SX 33	1 Mb RAM • 40 Mb HD		119.900

OPCIONES

AMPLIACION 1 Mb	- 4900
FLOPPY 5 1/4 HD	- 7900
INCREMENTO HD 210	- 13900
INCREMENTO HD 340	- 53900
MS DOS 5.0	- 7990

TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN TARJETA SVGA 1024 X 768, MONITOR SVGA, FLOPPY 3 1/4 HD, MINITOWER, RATON, ALMOHADILLA Y SOPORTE

CONSULTAR OTRAS CONFIGURACIONES

VARIOS

CONVIERTE TU MONITOR EN UNA TV



CONVERTIDOR PARA VGA 14.500
CONVERTIDOR PARA AMSTRAD ... 11.950
CONVERTIDOR PARA AMIGA 9.900



ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.590
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.590



ALFOMBRILLA RATON 795



SOPORTE RATON 595

CALCULADORA TECLADO 1975

FUNDA ORDENADOR 1975

AMIGA 2000

AMIGA 2000 + MONITOR 1084 S + DISCO DURO 84 Mb + PACK MULTIMEDIA

169.900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW MEDIASTATION	27.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	29.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500 +	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO	10.900

COMPATIBLES PC/AMIGA

MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

BAJO ENTORNO DOS

SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900
SUPRA MODEM 2400	15.900
SUPRA FAX MODEM PLUS (COMPATIBLE IBERTEX)	25.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	59.900

BAJO ENTORNO WINDOWS

SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis/i	45.900

PARA AMIGA

SUPRA FAX MODEM PLUS	29.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	69.900

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

AMIGA 1200



ORDENADOR 32 Bit

69,900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

- HAM 8 256.00 COLORES EN PANTALLA DE UNA PALETA DE 16 MILLONES DE COLORES
- MICROPROCESADOR 68020 C DE 32 BIT
- ROM 3.0 EN ESPAÑOL
- CONTROLADOR DICO DURO BUS AT
- SAHDA TV Y VIDEO
- NUEVOS CHIP A.G.A.

ARTICULOS PARA AMIGA 1200

MONITOR 1084	37.900
MONITOR 1960 MULTISYNC	69.900
DISCO DURO IDE 2,5" 85 Mb	56.900
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900

CONSERVAN LOS DATOS CUANDO ESTAN DESCONECTADAS

ESTATIC RAM 1 Mb	33.900
ESTATIC RAM 2 Mb	56.900
ESTATIC RAM 512 K	19.900

TAMBIEN DISPONIBLES PARA A-600

ACELERADORAS CON ZOCALO DE EXPANSION DE MEMORIA

MBX1200/881/14Mhz/0RAM	26.900
MBX1200/881/20Mhz/0RAM	29.900
MBX1200/882/25Mhz/0RAM	39.900
MBX1200/882/50Mhz/0RAM	62.900
INCREMENTO RELOJ	3.450
MEMORIA WB SIMM/1Mb	12.900
MEMORIA WB SIMM/2Mb	24.900
MEMORIA WB SIMM/4Mb	31.900
MEMORIA WB SIMM/8Mb	85.900

COMPLEMENTOS PC

DISQUETERA 5 1/4 HD	7990
DISQUETERA 3 1/2 HD	6990
MEMORIA SIMM 1 Mb	4990
MEMORIA SIMM 4 Mb	22990
VGA 256 Kb	4990
VGA 1 Mb OAK	8390
VGA TSENG LAB 1280x1024 16 M Colores	14990
VGA LOCAL BUS VESA TSENG LAB16 M Colores	19990
MONITOR VGA 14" Color 1024x768 .28	34990
MONITOR VGA 17" Color 1280x1024 .28	137990
RATON D'ARC 24	1490
RATON + ALFOMBRILLA+SOPORTE	1990
SCANNER GENIUS 4500 P/Windows	17990
SCANNER GENIUS 256 Grises	24990
SCANNER GENIUS Color	49990
MODEM IBERTEX	10990
FAX MODEM	9990
MODEM 2400	24990
MODEM 9600-14400+FAX	39990
CD ROM + Controladora	44990

SOUND GALAXY

¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!



CON MANUALES TRADUCIDOS

SOUND GALAXY NXII **19.900**

SOUND GALAXY NX PRO **27.900**

CARACTERISTICAS COMUNES:

- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB: SOUND BLASTER, COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWAR
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO



CD ROM -49.900

KIT MULTIMEDIA
GALAXY NX -79.900
GALAXY NX PRO -89.900





MICROFONO - 1.495

SOUND MACHINE



14.990

INCLUYE:
SOUND BLASTER
+JOYSTICK
+SOFTWARE
+JUEGOS

AT ONCE PLUS

39.900

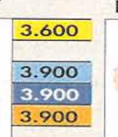
- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K ADICIONALES
- COPROCESADOR MATEMATICO 80C287 OPCIONAL
- VGA, EGA, MONOCROMO, CGA 16 COLORES
- SOPORTA TODAS LAS SALIDAS DEL AMIGA
- MUY FACIL DE INSTALAR

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

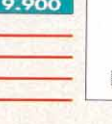
AT ONCE 7,2 MHZ ... 19.900
AT ONCE ATARI 39.900

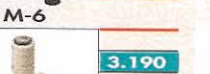
SEGA JOYSTICK · Nintendo JOYSTICK · AMIGA JOYSTICK · PC

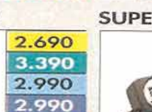













	MULTISISTEMA	PC	MASTER SYSTEM	MEGADRIVE	NINTENDO	SUPER NINTENDO
PYTHON	1.795	1.995	1.795	2.395	1.795	
MEGA STAR	5.490		5.990	5.990	5.990	
SPEED KING	2.595	4.795	2.800	4.580	2.800	
G FORCE		12.495				
ANALOG SABRE		3.950				
INTRUDER	4.990	4.990	4.990	4.990	4.990	
TELEMACH	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900
SIGMA RAY	3.600		3.900	3.900	3.900	
HYPER STAR	2.595					
FLIGHT YOKE		9.900				
ANALOG EDGE		4.950				
MAVERIC	2.290		2.290	2.690	2.290	
JET FIGHTER	2.690	3.390	2.990	2.990	2.990	
SUPER BOARD	2.595		4.290	4.290		
GAMMA RAY	3.595					
TURBO PRO	2.795					
M-6		3.190				
AVIATOR	5.990	5.990	5.990	5.990	5.990	
TOP STAR	3.595	4.790				
MEGA BOARD	3.595					
STING RAY	4.300					
PRO 5000	1.990					
PAD TRANSPARENTE			3.390	3.390		3.390

TARJETAS DE SONIDO COVOX- SOUND MASTER

EN CASTELLANO

SOUND MASTER + ... 12.900
SOUND MASTER II ... 32.900

TELEVEYES VGA A TV 34.500



PARA GRABAR TODOS SUS TRABAJOS A VIDEO O VISUALIZAR EN SU TV

COMPUTER EYES

TARJETA DE CAPTURA DE IMAGENES EN TIEMPO REAL **89.900**

- DIGITALIZA MOVIMIENTOS SIN DISTORSION
- DISPONE DE 768 Kb PROPIOS DE RAM
- DIGITALIZA EN 24 BITS (16 MILLONES DE COLORES)
- INCLUYE SOFTWARE



DIGITALIZADOR DE IMAGENES PARA PC

59.900 ptas

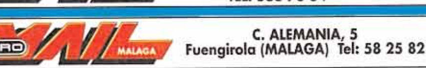






ALTAVOCES PARA MONITOR

4.990 ptas


ATENCION

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL
Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: 380 28 92

SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO: (91) 380 28 92

- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
- CENTRO MAIL SALAMANCA — C. TORO, 84 SALAMANCA. TEL: 26 16 81
- CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
- CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
- CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
- CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO POSTERIOR AVDA. COLMENAR VIEJO Tres Cantos (MADRID) Tel: 804 08 72
- CENTRO MAIL BARCELONA — ¡PROXIMA APERTURA ! BADALONA

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892

NOVEDADES — EXITOS

¡DE REGALO! ELIGE UN JUEGO MARCADO CON EL LOGOTIPO ERBE Y LLEVATE ADEMAS CUALQUIERA DE ESTOS TITULOS DE REGALO (EXISTENCIAS LIMITADAS)

RICK DANGEROUS · INDY · OUT RUN · STREET FIGHTER · SUPER OFF ROAD · OCTUBRE ROJO · TETRIS · TENNIS · DOUBLE DRAGON · ITALIA 90









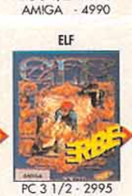
- 3D KIT 2.0 — PC 3 1/2 - 7990 / AMIGA - 7990
- 3D WORLD BOXING — PC 3 1/2 - 3495 / AMIGA - 3495
- 3D WORLD TENNIS — PC 3 1/2 - 3495 / AMIGA - 3495
- A-TRAIN — PC 3 1/2 - 5650
- A-TRAIN CONST KIT — PC 3 1/2 - 1995
- ADDAMS FAMILY — AMIGA - 2500 / AMS. DISC.- 2500














- AIR WARRIOR — PC 3 HD - 5995 / AMIGA - 4495
- ALONE IN THE DARK — PC 3 1/2 - 5150
- AN AMERICAN TAIL — PC 3 1/2 - 5995
- ARMA LETAL — PC 3 1/2 - 2600 / AMIGA - 2600
- ATACK — PC 3 1/2 - 7700
- B 17 — PC 3 1/2 - 8700
- BASKET PLAY OFF — PC 3 1/2 - 2995
- BAT II — PC 3 1/2 - 5990 / AMIGA - 5990
- BATTLE CHESS 4000 — PC 3 1/2 - 4990
- BEST OF THE BEST — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 4995
- BIRDS OF PREY — PC 3 1/2 - 3990 / AMIGA - 3990
- CARL LEWIS — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- CSD EN EL TIEMPO — PC 3 1/2 - 5990 / AMIGA - 5990
- CASTTLES — PC 3 1/2 - 3990
- CASTTLES II — PC 3 1/2 - 6990
- COMANCHE — PC 3 1/2 - 5650
- COMBAT CLASSICS — PC 3 1/2 - 6995 / AMIGA - 6995



















- COOL WORLD — PC 3 1/2 - 2950 / AMIGA - 2950
- CRAZY CARS 3 — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 4995
- CREEPERS — PC 3 1/2 - 3990 / AMIGA - 3990
- CRUISE FOR A CORPSE — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- CURSE OF ENCHANTIA — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 4995
- CHESS TUTOR — PC 3 1/2 - 3995
- CHUCK ROCK II — AMIGA - 3995
- DARK SEED — PC 3 1/2 - 6990 / AMIGA - 6990
- DAUGTHER OF SERPENTS — PC 3 1/2 - 6990
- DR BRAIN — PC 3 1/2 - 5650
- ECO QUEST — PC 3 1/2 - 6650
- ELF — PC 3 1/2 - 2995 / AMIGA - 2500
- ELITE + — PC 3 1/2 - 4990
- ENTITY — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 4995
- EPIC — PC 3 1/2 - 3990 / AMIGA - 2750
- ETERNAM — PC 3 1/2 - 4490
- EXTASY — PC 3 1/2 - 3495 / AMIGA - 3495

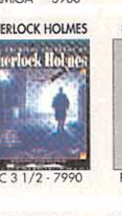



- EYE OF THE BEHOLDER — PC 3 1/2 - 4990
- EYE OF THE BEHOLDER II — PC 3 1/2 - 5990
- F 117 A — PC 3 1/2 - 6490
- FIRE & ICE — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- FLASH BACK — PC 3 1/2 - 5990 / AMIGA - 5990
- GNOME ALONE — PC 3 1/2 - 3450 / AMIGA - 3450
- GOBLINS II — PC 3 HD - 5995 / AMIGA - 3995
- GODS — PC 3 1/2 - 3990 / AMIGA - 3990
- GRAHAM TAYLOR 5 — PC 3 1/2 - 3450 / AMIGA - 3450
- GRAND PRIX — PC 3 1/2 - 7700 / AMIGA - 7700
- GUNSHIP 2000 — PC 3 1/2 - 6490
- HOOK — PC 3 1/2 - 2750 / AMIGA - 2750
- HUGO — PC 3 1/2 - 5995 / AMIGA - 5995
- INCA — PC 3 1/2 - 6995
- INDIANA I — PC 3 1/2 - 5990
- INDY 4 (ARCADE) — PC 3 1/2 - 2850 / AMIGA - 2850
- I.J. FATE OF ATLANTIS — PC 3 1/2 - 6150 / AMIGA - 6150











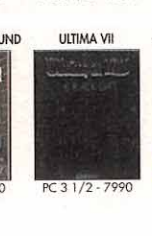





- ISHAR II — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 4995
- KAISER — PC 3 1/2 - 3995
- KING'S QUEST V — PC 3 16 Col - 7990 / PC 3 256 Col - 8490
- KYRANDIA — PC 3 1/2 - 4625 / AMIGA - 4625
- L.A. LAW — PC 3 1/2 - 5995
- LARRY V — PC 3 1/2 - 7990
- LEADER GODDESSES — PC 3 1/2 - 10990
- LEEDS UNITED — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 4995
- LEGEND — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- LEGEND OF MOYRA — PC 3 1/2 - 2995
- LEGEND OF VALOUR — PC 3 1/2 - 6990 / AMIGA - 5990
- LEMMINGS 2 — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- LINKS 386 PRO — PC 3 1/2 - 5990
- LIVERPOOL — PC 3 1/2 - 2500
- LOOM — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- LOST IN L.A. — PC 3 1/2 - 5150
- LUIGI & SPAGHETTI — PC 3 1/2 - 2950



- LURE OF TEMPTRESS — PC 3 1/2 - 4625 / AMIGA - 4625
- MANIAC MANSION — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- MCDONALD LAND — PC 3 1/2 - Cons / AMIGA - Cons
- MICHAEL JORDAN — PC 3 1/2 - 4990
- MILLENIUM — PC 3 1/2 - 6995 / AMIGA - 6995
- MONKEY ISLAND — PC 3 1/2 - 7490 / AMIGA - 6990
- MONKEY ISLAND II — PC 3 1/2 - 6995 / AMIGA - 7490
- MOONSTONE — PC 3 1/2 - 3990 / AMIGA - 3990
- NIGEL MANSELL'S — PC 3 1/2 - 3900 / AMIGA - 3900
- OLIMPIADAS 92 — PC 3 1/2 - 3490
- PACK JPP — PC 3 1/2 - 5990 / AMIGA - 5990
- PC BASKET — PC 3 1/2 - 1995
- POPULOUS II — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 3995
- PREHISTORIK II — PC 3 1/2 - 4995
- PUSH OVER — PC 3 1/2 - 2850 / AMIGA - 2850
- RAIL ROAD TYCON — PC 3 1/2 - 6490 / AMIGA - 6490
- RISKY WOODS — PC 3 1/2 - 3990 / AMIGA - 3990















- ROAD TRACK — PC 3 1/2 - 5000
- ROLLING RONNY — PC 3 1/2 - 2995 / AMIGA - 2995
- RUGBY CHALLENGE — PC 3 1/2 - 3990
- SENSIBLE SOCCER — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- SHADOW LAND — PC 3 1/2 - 3990 / AMIGA - 3990
- SHADOW OF THE COMET — PC 3 1/2 - 5650
- SHADOW PRESIDENT — PC 3 1/2 - 9995
- SHADOW WORLDS — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 4995
- SHERLOCK HOLMES — PC 3 1/2 - 7990
- SILENT SERVICE II — PC 3 1/2 - 6990 / AMIGA - 6990
- SIM ANT — PC 3 1/2 - 5990 / AMIGA - 5990
- SIM EARTH — PC 3 1/2 - 6650 / AMIGA - 6650
- SLEEP WALKER — PC 3 1/2 - 3600 / AMIGA - 3600
- SOLO EN CASA II — PC 3 1/2 - 5995
- SPACE QUEST I — PC 3 1/2 - Cons
- SPELL CRAFT — PC 3 1/2 - 6990 / AMIGA - 6990
- STREET FIGHTER II — PC 3 1/2 - 3900 / AMIGA - 3900

- STRIKE COMMANDER — PC 3 1/2 - 7990 / AMIGA - 7990
- STUNT ISLAND — PC 3 1/2 - 6150
- SUMMER CHALLENGE — PC 3 1/2 - 4625
- SUMMONINGS — PC 3 1/2 - 5990
- SUPER CAULDRON — PC 3 1/2 - 3995 / AMIGA - 3995
- SWORD OF HONOUR — PC 3 1/2 - 3450 / AMIGA - 3450
- TASK FORCE 1942 — PC 3 1/2 - 7700
- THE DARK HALF — PC 3 1/2 - 5995
- THE HUMANS — PC 3 1/2 - 4990 / AMIGA - 4990
- THE SECRET WEAPONS — PC 3 1/2 - 5990
- THE TWO TOWERS — PC 3 1/2 - 5990
- THEIR FINEST HOUR — PC 3 1/2 - 5990 / AMIGA - 5990
- TINY SWEEKS — PC 3 1/2 - 3995 / AMIGA - 3995
- TORNADO — PC 3 1/2 - Cons
- TRANSARTICA — PC 3 1/2 - 4995 / AMIGA - 4995
- TRIVIAL DELUXE — PC 3 1/2 - 4990
- TROLLS — PC 3 1/2 - 3600

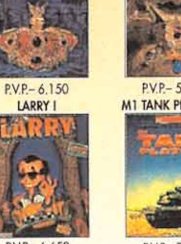
- UGH — PC 3 1/2 - 3450 / AMIGA - 3450
- ULTIMA UNDERGROUND — PC 3 1/2 - 6950
- ULTIMA VII — PC 3 1/2 - 7990
- UNLIMITED ADVENTURE — PC 3 1/2 - 6990
- VEIL OF DARKNESS — PC 3 1/2 - 6990 / AMIGA - 6990
- WAR IN THE GULF — PC 3 1/2 - 7995
- WAX WORKS — PC 3 1/2 - 4625
- WEEN — PC 3 1/2 - 5995 / AMIGA - 1595
- WHERE IN SPACE IS CDS — PC 3 1/2 - 6990
- WING COMMANDER — PC 3 1/2 - 6490
- WING COMMANDER II — PC 3 1/2 - 6490
- WIZKID — PC 3 1/2 - 2850 / AMIGA - 2850
- WORLD CHESS — PC 3 1/2 - 5995
- WWF EUROPEAN — PC 3 1/2 - 2950 / AMIGA - 2950
- X WING — PC 3 1/2 - 6650
- ZOOL — PC 3 1/2 - 3600 / AMIGA - 3600
- ZYCONIX — PC 3 1/2 - 3600



2X1 PC 3 1/2

ELIGE DOS JUEGOS Y PAGA SOLAMENTE EL DE MAYOR IMPORTE. EL OTRO ES DE REGALO







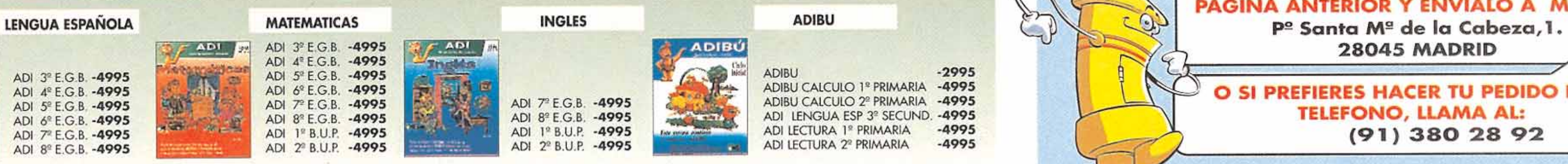

- BLACK CROWN — P.V.P.- 6.150
- BUSH BUCK — P.V.P.- 5.990
- EL PADRINO — P.V.P.- 5.650
- ELVIRA — P.V.P.- 4.995
- ESPAÑA 92 — P.V.P.- 2.995
- F 14 TOM CAT — P.V.P.- 4.625
- F 15 II — P.V.P.- 7.700
- HEART OF CHINA — P.V.P.- 8.700
- KNIGHTS OF THE SKY — P.V.P.- 6.150
- LARRY I — P.V.P.- 6.650
- M1 TANK PLATOON — P.V.P.- 7.200
- SHADOW SORCERER — P.V.P.- 4.625
- SHANGAI — P.V.P.- 6.150
- SPACE QUEST IV — P.V.P.- 7.700
- WINTER SPORT — P.V.P.- 2.600

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" ... 3.900

LIBROS DE PISTAS

DARK SEED	1200	HEARTH OF CHINA	1200	LARRY V	1200	SHADOW SORCERER	1200
DRAKHEN	1200	INDY	1200	LOOM	1200	SPACE QUEST I	1200
ECO QUEST	1200	KING'S QUEST V	1200	MANIAC MANSION	1200	SPACE QUEST IV	1200
ELVIRA II	1200	KYRANDIA	1200	MONKEY ISLAND	1200	AVENTURAS AD	1200
FATE OF ATLANTIC	1200	LARRY	1200	MONKEY ISLAND II	1200		



COLECCION ADI EGB/BUP PC 3 1/2 AMIGA

LENGUA ESPAÑOLA
- ADI 3º E.G.B. -4995
- ADI 4º E.G.B. -4995
- ADI 5º E.G.B. -4995
- ADI 6º E.G.B. -4995
- ADI 7º E.G.B. -4995
- ADI 8º E.G.B. -4995

MATEMATICAS
- ADI 3º E.G.B. -4995
- ADI 4º E.G.B. -4995
- ADI 5º E.G.B. -4995
- ADI 6º E.G.B. -4995
- ADI 7º E.G.B. -4995
- ADI 8º E.G.B. -4995
- ADI 1º B.U.P. -4995
- ADI 2º B.U.P. -4995

INGLES
- ADI 7º E.G.B. -4995
- ADI 8º E.G.B. -4995
- ADI 1º B.U.P. -4995
- ADI 2º B.U.P. -4995

ADIBU
- ADIBU -2995
- ADIBU CALCULO 1º PRIMARIA -4995
- ADIBU CALCULO 2º PRIMARIA -4995
- ADI LENGUA ESP 3º SECUND. -4995
- ADI LECTURA 1º PRIMARIA -4995
- ADI LECTURA 2º PRIMARIA -4995



¡¡¡ FUEGO !!!

¡Acabas de dar la orden! Ya no hay posibilidad de dar marcha atrás, el enemigo seguramente ha visto el fogonazo de tus cañones en la oscuridad de la noche y entre la sorpresa y el pánico se prepara para contraatacar. Es el momento de lanzar unas bengalas para dejarles totalmente al descubierto y mandar al resto de tu grupo de combate la orden de FUEGO A DISCRECCION.

Es uno de los muchos momentos que vivirás con el más avanzado y perfeccionado simulador naval sobre la Guerra del Pacífico Sur durante 1942.

Con pleno control de todos los mandos de tu navío o de tu fuerza naval, podrás elegir entre unirte a la Armada Imperial Japonesa o la U.S. Navy, dirigiendo acciones individuales o a todo un grupo de combate. Podrás recrear todas y cada una de las batallas históricas de la II Guerra Mundial en el Pacífico Sur (Guadalcanal, Kula Gulf, Tassafaronga,...), o bien diseñar tu propio enfrentamiento naval.

Con TASKFORCE tendrás el control total sobre las batallas navales del conflicto bélico más importante de nuestra era.

TASK FORCE

1 9 4 2

SIMULADOR NAVAL DE SUPERFICIE EN EL SUR DEL PACIFICO™

